EDITORIALE

È regola non scritta del giornalismo videoludico, e di quello specialistico in generale, di non addentrarsi in materie di cronaca che non appartengono al proprio ambito. O, magari, che possono dare l'idea di inclinazioni politiche/ideologiche di cui, giustamente, nel confortevole spazio tematico di una pubblicazione di VG non interessano a nessuno. Aggiungo che c'è pure il rischio di banalità e scarso approfondimento, non essendo dei columnist di una stampa generalista che oggi sembra anch'essa tristemente "specializzata", non più nella pandemia ma in una narrazione fatta di razzi, raid notturni, coprifuoco, vittime degli scontri e, novità di questi giorni allucinanti rispetto a più di sei decenni di storia, dalla crisi dei missili di Cuba a oggi, del rischio concreto di guerra termonucleare. Il problema, però, è che non riuscirei a scrivere d'altro per un preciso motivo: ho una paura fottuta. Non per me, l'istinto naturale si rivolge ai miei figli, implacabile. Un tipico occidentale del cazzo, aggiungerei, che solo ora sente forti le campane della distruzione e avrebbe dovuto ascoltarle da sempre, avrebbe dovuto sentirle per il Vietnam, la Palestina, l'Iran, il lungo inverno dei dittatori nel caldo Sud America, le Falkland, l'Afghanistan, l'ex Yugoslavia, tutti i paesi africani in cui si spara un giorno si e l'altro anche, la Libia, la Siria e chi più ne ricorda più ne metta, svegliato nel cuore della notte dalle urla di civili e soldati massacrati. Scendere in piazza non è mai bastato, bisognerebbe spargere sale sulle piccole ferite appena compaiono, farle allargare e infiammare, soffrire veramente. Ma siamo pure sempre esseri umani, quella magnifica e terribile specie animale che sa guardare più in là di tutte - perché no, anche con l'incredibile evoluzione dei mondi digitali - ma anche smorzare all'improvviso lo sguardo verso l'orizzonte. La paura per i miei figli che si affacciano alla vita, dicevo, ma anche quella strana e amarissima sensazione che ho provato leggendo gli appelli di software house ucraine come Frogwares o GSC Game World, quest'ultima addirittura al centro dei miei gusti per i videogiochi moderni, persone che ci hanno immerso in eccezionali esperienze interattive e devono ora alzare le mani dal game development per rivolgersi alla difesa delle proprie vite, dei propri cari e del proprio paese. Qui potrebbero gemmare parentesi in tante direzioni, la storia di potere di Vladimir Putin fa venire i brividi, eppure molti ammiravano la sua astuzia sconfinando nella simpatia; in merito all'Ucraina, poi, si è spesso parlato delle larghe simpatie per l'ultra destra nazionalista, negli stessi anni in cui assistevamo avvolti nell'oblio al pericoloso balletto della Nato attorno alla Russia, in diverse nazioni ex-sovietiche. D'altra parte, il presente è quello di un dittatore che sembra aver perso la lucidità, accerchiato e ancora più inquietante, capace di ferire a morte un paese che lui stesso ha definito quasi indistinguibile da quello russo (anche e soprattutto per screditarne la legittimità politica, s'intende, ma è indubbio che si tratti di vicini fratelli, benché con pessimi ricordi di epoca stalinista) e di far quasi sparire anche le più complicate considerazioni su un popolo che ora sta solo difendendo la propria terra, la più empatica delle condizioni anche a fronte di una memoria, quella europea, colma di pericolosa invasioni, casus belli, sangue e distruzione dalla prima metà del XX Secolo, conscia di quanto tutto si possa allargare al globo nello spazio di niente. Un battito di ciglia per l'universo, che sorridendo può anche farsi beffe dei nostri pensieri di conquista spaziale. Vanno in fumo anche le possibili ragioni della Russia, insomma, insieme alle città ucraine e a rassicurazioni che alla vigilia della guerra si stavano facendo più concrete circa la forzata e necessaria neutralità della nazione; persino il discutibile e progressivo 'accerchiamento' degli apparati bellici occidentali si annacqua nell'incomprensibile scelta dell'invasione. Pensieri bizzarri per una rivista di videogiochi, ché sembrano sconfinati nella realtà da una trama fantapolitica in stile Tom Clancy, tramutando nomi fittizi in nomi reali. Il risultato personale, seppur consapevolmente inutile, è che in questi giorni non ho voglia di giocare ai miei amati videogiochi di guerra, FPS iperrealistici e survival in mezzo a città distrutte. Forse è il mio stupido modo per rifiutare la guerra, un inusuale meccanismo di difesa del cervello trasformatosi in disgusto, un'inedita uncanny valley che si risveglia davanti a un pupazzo digitale equipaggiato per il fronte, un vecchio AK47 o un lucido M4 tra le mani, la cui età è grossomodo quella di mio figlio maggiore. Stavo per concludere l'editoriale con la solita frasina a effetto, tipo "menomale che c'è Elden Ring", ma la verità è che spero solo nella fine dell'incubo, quello vero.

SI PARLA DI GUERRA VERA E VERA PAURA SU UNA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI, VOLTATE PAGINA SE VOLETE SOLO INTRATTENIMENTO

SPERO CHE L'INCUBO SIA FINITO, QUANDO LEGGERETE QUESTE RIGHE, E NON È QUELLO DI UN BOSS DI ELDEN RING

Mario** "Second Variety" **Baccigalupi

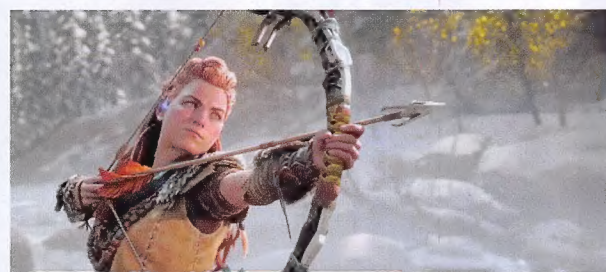
TGM 389

SOMMARIO

12 **ELDEN RING:** Recensione del nuovo gioco di From Software e dossier sulla nobile stirpe dei Souls!

24 **SYBERIA THE WORLD BEFORE:** Dopo la prova, potrebbe davvero essere il gran capitolo che aspettiamo.

RECENSIONI: Warhammer 3, SIFU, Martha is Dead, TkoF XV, Shadow Warrior 3, Elex 2 e altro ancora! **28**

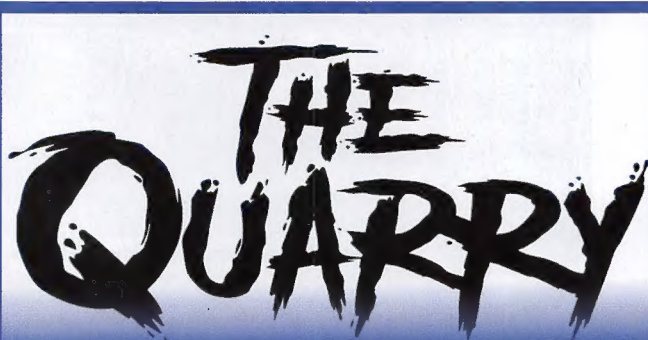
47 **RETROTGM:** porting pazzeschi come Puzzle Bobble su C64, una retrospettiva su Terra Cresta e tanto altro!

HIGHLIGHT CONSOLE: Horizon Forbidden West per PS sta nell'eccellenza, pur se con qualche limite. **74**

A cura di **Daniele "alteridan" Dolce (news@thegamesmachine.it)**

IL RITORNO DI UN CLASSICO

Confermando le indiscrezioni circolate insistentemente negli ultimi mesi, Square Enix ha svelato Chrono Cross: The Radical Dreamers Edition per PC. In questa remaster di Chrono Cross, i giocatori si imbarcheranno in un'avventura epica che trascende il tempo e lo spazio, con illustrazioni raffinate del character designer originale, Nobuteru Yuuki, musica rimasterizzata dall'acclamato compositore Yasunori Mitsuda e una varietà di feature aggiuntive. Tra le novità i modelli originali in 3D convertiti in alta definizione, una funzione di auto-battle, e la possibilità di evitare gli incontri con i nemici casuali, oltre all'aggiunta della localizzazione in lingua italiana. Questa riedizione di Chrono Cross, inoltre, include anche l'avventura testuale Radical Dreamers, mai pubblicata in Occidente. L'uscita di Chrono Cross: The Radical Dreamers è fissata al 7 aprile 2022 su Steam.

HACKER E DEMONI

Per la prima volta nella storia della serie, Atlus pubblicherà Soul Hackers 2 in contemporanea su PC e console, una scelta probabilmente dovuta al grande successo riscosso da Persona 4 Golden su Steam. Lo spin-off della serie Shin Megami Tensei ci trasporterà in una guerra tra evocatori di diavoli: qui Ringo, Figue e i loro compagni di "demon summoner" dovranno decifrare il destino del mondo e salvare il pianeta dall'apocalisse imminente. In questo JRPG ci troveremo a stringere alleanze con i demoni per risolvere problemi sovrannaturali e fermare una società segreta di evocatori impegnata a gettare il mondo nel caos tramite assassinii e crimini violenti. In Soul Hackers 2 scopriremo che non tutti i demoni sono malvagi, per questo dovremo scendere a patti con le entità disposte ad aiutarci nella nostra missione. I demoni arruolati potranno poi essere utilizzati in combattimento e fusi gli uni negli altri per sbloccare nuove forme demoniache avanzate. Soul Hackers 2 è prodotto e diretto da Eiji Ishida e Mitsuru Hirata, la musica è composta da MONACA, il design dei personaggi è realizzato da Shirow Miwa, mentre il Production Manager è Shinjiro Takata. L'uscita del prossimo videogioco targato Atlus è prevista in estate, precisamente il 26 agosto prossimo.

Supermassive Games, lo studio d'Oltremanica che ha dato i natali all'esclusiva PlayStation Until Dawn e alla più recente antologia horror di The Dark Pictures, ha registrato un nuovo marchio presso l'apposito ufficio europeo che fa riferimento a un misterioso The Quarry. Dal logo fornito a corredo della pratica possiamo desumere che difficilmente si tratterà di un gioco appartenente alla serie The Dark Pictures, dal momento che tale titolo non è presente nell'immagine, ma oltre questo dettaglio è davvero difficile fare ulteriori previsioni senza conoscere altre informazioni a riguardo. Aggiungiamo, però, che The Quarry è un termine dal doppio significato nella lingua d'Albione: può difatti essere inteso come cava o preda. Chissà che questo probabile nuovo progetto non giochi proprio su questa dualità.

PICCHIARSI IN STRADA

A distanza di sei anni dall'uscita del quinto capitolo, Capcom ha annunciato ufficialmente Street Fighter 6. Sfortunatamente non si conosce praticamente nulla di questo nuovo picchiaduro, che arriva nell'anno del trentacinquesimo anniversario della serie, se non che la narrativa vedrà contrapposti l'iconico Ryu con l'ultimo arrivato Luke, protagonista del DLC finale di SF5. Sappiamo anche che il gioco si baserà sul RE Engine, il motore proprietario della compagnia di Osaka, e che tra i game director troviamo Yusuke Hashimoto, ex di PlatinumGames che ha partecipato ai lavori di Bayonetta 2 e Star Fox Zero. Maggiori dettagli verranno rivelati in estate.

» SKULL & BONES COL VENTO IN POPPA
Dopo molti rinvii, il videogioco piratesco di Ubisoft sembra aver finalmente imboccato la giusta via verso uno sviluppo tranquillo. Il publisher si è difatti detto soddisfatto dell'andamento dei lavori.

» NO MAN'S SKY NON SI FERMA
A quasi sei anni dalla pubblicazione del gioco, Hello Games ha ancora in programma diversi aggiornamenti per No Man's Sky prima di dedicarsi completamente ad altri progetti videoludici.

» GRANDE SUCCESSO PER METRO EXODUS
Lo sparatutto post-apocalittico di 4A Games ha superato un nuovo traguardo: le copie vendute ammontano infatti a oltre 6 milioni. Una risultato davvero encomiabile per un videogioco di qualità.

» SUICIDE SQUAD SI FA ATTENDERE?
Voci di corridoio molto insistenti danno ormai per certo il rinvio di Suicide Squad: Kill the Justice League. L'ultima fatica di Rocksteady potrebbe non vedere la luce quest'anno, bensì nel 2023.

» BATTLEFIELD 2042 DELUDE
Electronic Arts ha confermato che le vendite dello sparatutto di DICE sono state di molto inferiori alle aspettative. Nessun dato preciso, ma EA contava di vendere almeno 12 milioni di copie nel trimestre di lancio.

» CALL OF DUTY SALTA UN ANNO
È probabile che nel 2023 non uscirà alcun CoD. Pare che Activision voglia prendersi una pausa di un anno dopo il capitolo del 2022 (un Modern Warfare di Infinity Ward), pertanto il successivo dovrebbe uscire nel 2024.

HYPER SCAPE CHIUDE I BATTENTI

Pubblicato meno di due anni fa, Hyper Scape sta già per chiudere i battenti ora che Ubisoft ha deciso di staccare la spina ai suoi server. La compagnia non ha spiegato le motivazioni che porteranno alla chiusura del gioco il prossimo 28 aprile, ma è plausibile immaginare che il battle royale di Ubisoft non sia mai riuscito a fare breccia nel pubblico degli appassionati del genere che si divide tra colossi del calibro di Fortnite, Apex Legends e Warzone. Il publisher fa comunque sapere che ciò che è stato appreso grazie a Hyper Scape verrà applicato nelle prossime produzioni targate Ubisoft.

UBISOFT SUL MERCATO

In un periodo in cui le notizie di acquisizioni sono quasi all'ordine del giorno, sia da parte di grandi colossi che di realtà più piccole, non stupisce che in quel di Ubisoft venga presa in considerazione l'opzione di essere acquistati da qualche altro soggetto. In una recente intervista, infatti, il CEO Yves Guillemot – che possiede la quota di maggioranza della compagnia assieme alla sua famiglia – ha spiegato che l'azienda ha tutte le risorse per continuare a operare in maniera indipendente, sia in termini prettamente finanziari che di asset (IP, studi e know-how). Tuttavia, nell'interesse degli stakeholder, il consiglio di amministrazione sarebbe disposto a valutare qualsiasi proposta venga recapitata alla loro attenzione. Ciò ovviamente non significa che Ubisoft verrà acquisita già domani, ma che la compagnia potrebbe essere aperta a eventuali proposte. Si tratta in ogni caso di un cambio di mentalità radicale considerando che poco più di due anni fa la stessa compagnia francese ha dovuto difendersi da una scalata ostile portata avanti da Vivendi.

GENSHIN IMPACT SI ESPANDE

MiHoYo, la compagnia cinese autrice tra gli altri di Genshin Impact, ha annunciato l'apertura di una nuova divisione cross-mediale e di un apposito brand denominato HoYoverse. Grazie a questa mossa, MiHoYo punta a creare un ambiente immersivo in cui i videogiochi possano fondersi con altri media dello spettro dell'intrattenimento, in particolare anime, manga, musica e romanzi. I dettagli su questa nuova iniziativa sono ancora molto scarsi, ma sappiamo che lo HoYoverse si appoggerà sugli uffici che la compagnia ha in tutto il mondo, soprattutto a Montreal, Los Angeles, Singapore, Tokyo, e Seoul. Nel frattempo, secondo alcune indiscrezioni, Genshin Impact potrebbe presto parlare italiano. Scandagliando i file beta dell'aggiornamento 2.6, infatti, alcuni dataminer hanno trovato riferimenti a due nuove localizzazioni: il turco e la lingua di Dante. La traduzione dovrebbe essere solo testuale, dunque niente doppiaggio in italiano. Meglio di niente.

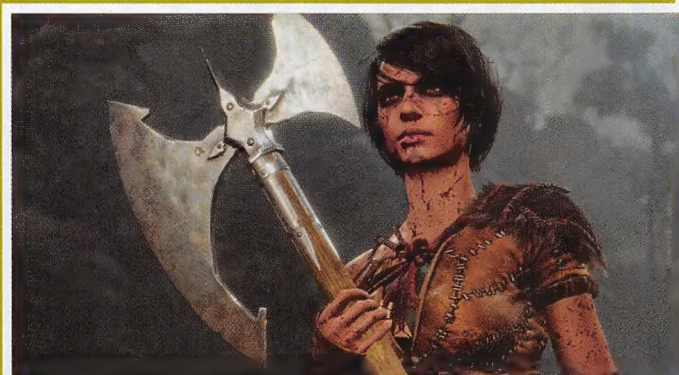
NOTTI STREGATE

Marvelous Europe ha annunciato Mandragora, un nuovo action RPG a scorrimento laterale sviluppato da Primal Game Studio ambientato in un mondo dark fantasy. Tra le caratteristiche di Mandragora spicca la presenza di diverse classi originali e numerose abilità da padroneggiare attraverso un sistema di progressione del personaggio sfaccettato. Potenziando e personalizzando il nostro eroe dovremo combattere i mostri che ora dominano il mondo. Non mancheranno comprimari e altri personaggi che man mano si uniranno alla carovana guidata dal protagonista: tra questi figurano artigiani che permetteranno di sbloccare migliorie in grado di semplificarci la vita nel corso dell'avventura. Gli sviluppatori promettono di offrire un mondo interconnesso che strizza l'occhio ai metroidvania pieno di mostri che presenterà un sistema di scelte morali in grado di plasmare l'avventura e dunque i finali del gioco. Inutile dire che né Marvelous né Primal Game Studio hanno svelato la data di uscita di Mandragora, limitandosi a confermare che il gioco sarà disponibile prossimamente su Steam.

LUPI RIBELLI IN POLONIA

Fuoriuscito da CD Projekt RED nel maggio dello scorso anno, il game director di The Witcher 3: Wild Hunt Konrad Tomaszkiewicz ha aperto un nuovo studio di sviluppo composto a sua volta da personale che in questi mesi ha lasciato la realtà polacca. Rebel Wolves, questo il nome dello studio, punta a sviluppare un videogioco di ruolo con valori produttivi da tripla A basato sull'Unreal Engine 5. Al progetto collaborerà anche lo sceneggiatore Jakub Szamalek, già coinvolto a vario titolo sia nei lavori del già citato The Witcher 3 che in quelli di Cyberpunk 2077. Tomaszkiewicz non ha nascosto di essere al lavoro su un progetto davvero ambizioso: un RPG ad ambientazione dark fantasy che, stando alle parole dello stesso Konrad, punta a essere il "Santo Graal dei videogiochi di ruolo per PC". Parole che siamo sicuri avranno un peso non indifferente man mano che lo sviluppo andrà avanti e verremo a conoscenza di più dettagli sul gioco, anche se per il momento dobbiamo accontentarci di queste prime dichiarazioni: immaginiamo che l'annuncio vero e proprio di questo gioco di ruolo si farà attendere a lungo.

BALDUR'S GATE SEMPRE PIÙ AVANTI

Mentre i lavori su Baldur's Gate 3 procedono, in molti si staranno chiedendo se il gioco di ruolo di Larian Studios riuscirà a vedere la luce entro la fine dell'anno in corso. Ebbene, ci dispiace molto darvi questa brutta notizia: lo studio di sviluppo belga ha difatti confermato che il progetto uscirà dalla fase di Accesso Anticipato soltanto nel 2023, parola del director Sven Vincke. Il fondatore della compagnia ha fatto sapere che lo sviluppo è ormai entrato nella fase finale, tuttavia c'è ancora molto lavoro da fare prima che l'opera venga completata. Lo stesso Vincke ha poi dichiarato che il team non si è dato una scadenza interna entro il quale terminare i lavori, bensì punta a raggiungere un certo livello qualitativo tale da rispettare le aspettative di sviluppatori e utenti. Nel frattempo lo studio continuerà a sfornare aggiornamenti per l'Early Access: l'ultimo di questi ha introdotto la classe giocabile del barbaro.

SCORPACCIATA DI PICCHIADURO

La Casa di Osaka ha presentato la Capcom Fighting Collection: una raccolta che comprende dieci picchiaduro classici (e non solo), compresa l'intera serie di Darkstalkers. Ognuno di questi titoli supporterà il multiplayer online e potrà contare su un comparto tecnico rimodernato. Di seguito l'elenco completo dei videogiochi inclusi nella raccolta: Darkstalkers: The Night Warriors, Night Warriors: Darkstalkers' Revenge, Vampire Savior: The Lord of Vampire, Vampire Hunter 2: Darkstalkers' Revenge, Vampire Savior 2: The Lord of Vampire, Red Earth, Cyberbots: Fullmetal Madness, Super Gem Fighter Mini Mix, Super Puzzle Fighter II Turbo, Hyper Street Fighter II. La Capcom Fighting Collection uscirà su PC il 24 giugno.

L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE

Questo mese sono diverse le notizie che riguardano il la congiunzione tra mondo dello spettacolo e quello dei videogiochi, pertanto – in via del tutto eccezionale – abbiamo deciso di riesumare l'angolo della celluloide e di informarvi su tutte le novità degne di nota. Partiamo con l'accordo tra Take-Two Interactive e Netflix per la realizzazione di un lungometraggio ispirato alla saga di BioShock. Il film sarà prodotto da Vertigo Entertainment, ma per il momento al progetto non sono stati ancora associati né gli sceneggiatori né il regista. I lavori sono dunque in uno stato embrionale, quindi bisognerà aspettare un po' prima di saperne di più. Molto più concrete, invece, le notizie che arrivano da SEGA e Paramount Pictures: le due compagnie hanno difatti ufficializzato la messa in cantiere di un terzo film dedicato a Sonic, nonché di una serie TV in live action per il servizio di streaming Paramount+. Quest'ultima sarà incentrata sulla figura di Knuckles, che nella versione originale può contare sul doppiaggio di Idris Elbe. Sempre Paramount ha poi rinnovato l'accordo per un secondo ciclo di episodi della serie di Halo, la cui prima stagione verrà trasmessa negli Stati Uniti dalla fine di marzo. Molto più fumose, poi, le notizie che arrivano dalla casa di produzione dj2 Entertainment, la quale si è accaparrata i diritti per gli adattamenti di It Takes Two. Il gioiellino cooperativo di Hazelight Studios potrebbe compiere il balzo verso il piccolo o il grande schermo (o entrambi), ma non si conoscono ancora i dettagli definitivi sul progetto. Per finire, chiudiamo questo trafiletto con l'annuncio della serie TV ispirata ad American McGee's Alice. Quest'ultima vedrà il coinvolgimento dello sceneggiatore e doppiatore David Hayter nel ruolo di showrunner. Anche in questo caso, però, i dettagli scarseggiano.

BETHESDA.NET CHIUDE

Bethesda ha fatto sapere di aver avviato le procedure per la chiusura del suo launcher proprietario per PC denominato Bethesda.net, mentre molto presto verrà dato il via alla migrazione ufficiale su Steam. Ciò significa che gli utenti avranno modo di trasferire giochi, salvataggi e fondi sul portafoglio dal launcher Bethesda al proprio account Steam, in questo modo non si correrà il rischio di perdere alcunché nel processo che porterà alla chiusura del programma. La migrazione partirà ad aprile, mentre la chiusura vera e propria del launcher è prevista nel corso del successivo mese di maggio. Da notare che la procedura porterà alla sola disattivazione del programma di avvio, mentre sarà comunque necessario utilizzare le credenziali di accesso Bethesda.net per giocare ai titoli che ne richiedono l'utilizzo. Un esempio su tutti: Fallout 76.

UN RODITORE ALL'AVVENTURA

Yacht Club Games, lo studio indipendente autore dell'ottimo Shovel Knight, ha annunciato il suo prossimo progetto: stiamo parlando di Mina the Hollower, un action adventure che strizza l'occhio alla saga di The Legend of Zelda con un'estetica che richiama i grandi classici del passato. Gli sviluppatori fanno sapere che i lavori sono ancora in uno stadio poco più che embrionale, pertanto potrebbe volerci un bel po' di tempo prima che il gioco venga completato. È anche per questo che Yacht Club Games ha dato il via a una campagna di crowdfunding su Kickstarter utile a raccogliere i circa 270 mila dollari necessari a completare lo sviluppo di Mina the Hollower. Nel momento in cui scriviamo queste righe il team ha già raccolto oltre 800 mila euro, superando l'obiettivo fissato, quindi gli sviluppatori hanno predisposto una serie di traguardi aggiuntivi nel caso in cui il progetto dovesse raccogliere ancora più fondi. Mina the Hollower ci metterà nei pelosissimi panni della piccola protagonista che dà il nome al gioco, impegnata a salvare un'isola maledetta dal flagello che l'affligge. Ci ritroveremo a esplorare un mondo interconnesso sfruttando una serie di gadget e potenziamenti da acquisire durante l'avventura, proprio come avviene nei vari videogiochi della serie The Legend of Zelda, avventurandoci in dungeon e combattendo mostri di ogni sorta. Niente finestra di lancio, purtroppo.

UN FIUME DI UTENTI PER LOST ARK

Pubblicato a metà febbraio su Steam e immediatamente balzato in cima alla classifica dei titoli più giocati in assoluto sulla piattaforma di Valve, Lost Ark è stato coinvolto in un lancio a dir poco rocambolesco. Il MMORPG di Smilegate che strizza l'occhio a Diablo è stato letteralmente preso d'assalto da centinaia di migliaia di giocatori, tanto che i server non hanno retto la pressione e per accedere si sono rese necessarie code che negli orari di punta hanno costretto l'utenza ad attese di diverse ore. Si tratta di un problema che ha afflitto principalmente i server europei, e dunque anche i giocatori dello Stivale. Per questo Amazon Games, il publisher della versione occidentale di questo MMORPG coreano, ha deciso di aprire una nuova regione europea con ben otto server e la predisposizione all'apertura di server aggiuntivi. Lo scopo è ovviamente quello di mitigare la situazione congestionata e permettere a quanti più giocatori possibile l'accesso al gioco. Al momento in cui scriviamo queste righe, però, le criticità sono ancora presenti, sebbene in misura minore rispetto ai giorni immediatamente successivi all'uscita di Lost Ark. Nel frattempo sia Smilegate che Amazon Games si sono detti disposti a continuare sulla linea dell'apertura di ulteriori server nel caso in cui l'affluenza di nuovi utenti dovesse continuare.

» WATCH

ELDEN RING: L'OPERA OMNIA DI FROMSOFTWARE?
https://www.youtube.com/watch?v=DihxP39WavI

La nostra videorecensione del capolavoro che Hidetaka Miyazaki e compagni hanno realizzato con sapienza con la collaborazione di George R.R. Martin, celebre scrittore delle Cronache del Ghiaccio e del Fuoco. Il video è curato da Gabriele Barducci su testo di Erica Mura, che si è lanciata a capofitto nell'Interregno per sviscerare in lungo e in largo un'opera che racchiude in sé gli ultimi quindici anni dello sviluppatore giapponese.

» READ

BIOSHOCK: FROM RAPTURE TO COLUMBIA

EDITORE: THIRD EDITIONS – PREZZO: € 24,90

Approfittando della notizia della messa in produzione di un film ispirato a BioShock, vi consigliamo questo volume scritto da Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi e Raphael Lucas che esplora la saga nata negli uffici di Irrational Games. Ideata da Ken Levine come successore spirituale di System Shock 2, la serie di BioShock si è imposta con un primo capitolo ambientato nelle profondità marine, in quella Rapture dove posizioni filosofiche antitetiche hanno dato vita a una vera e propria guerra civile tra schieramenti opposti. Il volume si pone l'obiettivo di esplorare l'intera trilogia per offrire una chiara visione d'insieme sul processo che ha portato allo sviluppo della saga.

CORREVA L'ANNO...

Il 2004 fu davvero prolifico sul versante degli shooter in soggettiva, soprattutto nella parte conclusiva dell'anno, quando due colossi del calibro di Doom 3 e Half-Life 2 monopolizzarono il tempo libero degli appassionati di FPS. Eppure qualche mese prima, il 26 marzo per essere precisi, un terzo incomodo si era appena buttato nella mischia. Stiamo chiaramente parlando di Far Cry, opera prima di una software house tedesca fondata sul finire degli anni Novanta: Crytek. Ambientato in un fittizio arcipelago tropicale nel bel mezzo dell'Oceano Pacifico, Far Cry ci mette nei panni di un ex soldato delle Forze Speciali statunitensi che si ritrova a fronteggiare un esercito di mercenari al servizio di uno scienziato pazzo impegnato a portare avanti terribili esperimenti genetici sulle creature presenti nell'arcipelago. La particolarità di Far Cry risiede nella grandezza dei livelli e nella libertà di approccio offerta al giocatore, entrambi elementi che ritroveremo successivamente nelle altre opere dello studio teutonico, con particolare riferimento alla saga di Crysis. Tuttavia non tutti sanno che lo sviluppo di Far Cry cominciò con una tech demo sviluppata per mettere in mostra i muscoli delle schede video Nvidia GeForce 3. A tal fine, Crytek realizzò il motore proprietario CryEngine con supporto ai pixel e vertex shader 3.0 e all'illuminazione HDR. Con il CryEngine venne dato il via al progetto X-Isle: Dinosaur Island, uno sparatutto tattico in prima persona ambientato su un'isola dove una civiltà aliena ha riportato in vita i dinosauri al fine di dare il via alla dominazione del pianeta. Il progetto rimase tale per diverso tempo prima di cambiare pelle e diventare il Far Cry che conosciamo, ma sebbene il core gameplay si sia gradualmente trasformato nello sparatutto in soggettiva open-map che avrebbe visto la luce nel 2004, solo verso la fine dello sviluppo passò da una trama incentrata su alieni e dinosauri a quella che vede il protagonista affrontare mercenari armati fino ai denti e creature geneticamente modificate. Dopo il grande successo riscosso da Far Cry, l'intero franchise venne acquisito da Ubisoft, allora distributore del gioco originale. Assieme ai diritti sulla serie, però, il publisher francese entrò anche in possesso della licenza perpetua del CryEngine per il solo utilizzo nello sviluppo dei futuri titoli della saga. Da allora questo particolare branch del motore venne ribattezzato Dunia Engine e ancora oggi viene utilizzato per muovere i giochi del franchise, come il recentissimo Far Cry 6.

COVER STORY
RECENSIONE

ELDEN RING

THE FLAME OF AMBITION

"Dubito che possiate persino immaginarlo". Difficile, col senno di poi, pensare a parole più veritiere di quelle recitate nei primi secondi di trailer in quel lontano giugno 2019.

di Erica "Moory" Mura

Aspettare Elden Ring è stato come attendere l'uscita dell'ultimo romanzo di quello scrittore che tanto adori, quello che difficilmente ti ha deluso in passato e che riesce chissà come a rimanere unico in un oceano di opere simili tra loro. Il risultato finale, dopo anni di lavoro, ha la firma di Hidetaka Miyazaki impressa in ogni poligono, ogni effetto di luce e ogni musica. La troviamo nella grammatica delle sue animazioni e dei suoi suoni, nella mano tesa per accendere quella tanto attesa luce nel terreno al sicuro da ogni nemico, nel rombo che conferma la riuscita di un attacco alle spalle e nella spinta delle braccia per spalancare un pesante portone. Lo è anche nella sintassi delle sue terre così diverse e così naturalmente fuse tra loro in un vibrante mosaico geografico, nella vita dei personaggi che lo abitano e nella storia raccontata per vie traverse attraverso oggetti, indizi ambientali e quel poco che ci viene raccontato di prima mano attraverso le cutscene. C'è persino nei suoi inconfondibili tocchi di stile, in quell'ultimo agonizzante urlo prima del "SEI MORTO" o nelle piccole ricorrenze e citazioni che riescono, chissà come, a essere sempre un delicato omaggio più che un'autocelebrazione. Elden Ring è Demon Souls, Dark Souls, Bloodborne e Sekiro – ai quali deve tanto e dai quali ha imparato importanti lezioni – ma anche molto di più. È un'opera dalla complessità equiparabile a davvero pochi altri titoli, che conosce perfettamente i suoi punti di forza tanto quanto quelli deboli e che, proprio per questo, riesce con disinvoltura a essere il connubio tanto desiderato tra passato e futuro, tra vecchio e nuovo, tra familiarità e sperimentazione.

THE ELDEN RING... OH, ELDEN RING

A dare vita a Elden Ring non è stata solo From Software. Sebbene sia indubbio che finora se la sia cavata egregiamente anche dal punto di vista della creazione di mondi e storie memorabili, il team giapponese ha deciso di evocare un alleato alquanto peculiare per la sua ultima impresa, dilettandosi con un po' di sana "jolly cooperation" dietro le quinte dello sviluppo del gioco. George R. R. Martin, autore di Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco, ha prestato volentieri la sua fantasia al servizio di Miyazaki, lastricando la lunga strada sulla quale avrebbe poi viaggiato il team di scrittori della software house con leggende degne delle più acclamate opere fantasy. Dando vita alla mitologia alla base della storia, Martin ha fornito tutti gli spunti necessari per la creazione di una nuova stirpe di Signori, discendenti della regina Marika l'Eterna, che regnano su un mondo frammentato a seguito della distruzione dell'Anello Ancestrale. Il nostro scopo come Senzaluce, gruppo di eroi bandito dall'Interregno, sarà quello di cedere al richiamo della grazia perduta, accettare il patto con la misteriosa Melina e avventurarci finalmente in una terra tutta da scorprire, sfidando a muso duro i Semidei alla ricerca del potere ancestrale. Ora più che mai, è difficile perdersi frammenti di narrazione qua e là. Come vedremo, infatti, l'Interregno è tutto fuorché vuoto, ma non aspettatevi che sia lui a venire a cercarvi e a tendervi la mano. Se desiderate arrivare alla fine di questo viaggio, dovrete essere voi i primi a volerlo davvero.

IL PIACERE DELLA SCOPERTA

L'interregno è un luogo magico, maestoso e intransigente. Ti ammalia e cattura con i suoi scorci frastagliati, il suo tempo mutevole, i colori e le zone d'ombra, ma punisce, nondimeno, coloro che non gli mostrano il giusto rispetto. Non perdona chi non è disposto a imparare, a rialzarsi ancora e ancora dopo ogni caduta, ed è altrettanto inclemente con chi decide di fare della fretta una virtù piuttosto che usare tutti gli strumenti a propria disposizione, occhi compresi. Non è un mistero nemmeno per i profani dei Souls il fatto che From Software dia il meglio di sé nell'impegnativa arte del level design e per la felicità di tutti, specialmente dei più scettici che vedevano nella scelta del mondo aperto la tomba della creatività, lo studio giapponese ha dimostrato ancora una volta di aver compreso appieno la differenza tra dare al pubblico quello che pensa di volere e quello che si merita davvero. Il risultato è un mondo pregno di vita (e morte!), dai prati agitati dal vento sotto la luce del sole agli anfratti umidi e bui visibili solamente se ci si sporge, un po' indomiti, ai bordi di scogliere e precipizi, o se si abbandona la paura e si tenta il salto della fede oltre un cornicione non troppo alto. L'esplorazione è l'obiettivo di Elden Ring alla pari del duro e crudo combattimento, una lezione che va imparata all'istante se non si vuole finire troppo in là senza abbastanza danno o vita o se si desidera carpire i segreti più reconditi della mitologia che ne fa da colonna portante. In questo, il nostro fedele destriero e compagno di viaggio Torrente è al contempo alleato e nemico. Facile, infatti, abbandonarsi a lunghe cavalcate e sprint disperati verso nuovi siti di grazia inesplorati (i nuovi

Per l'ennesima volta, Melina, indossare la testa dei miei nemici va di moda! Giuro!

DANDO VITA ALLA MITOLOGIA DI ELDEN RING, MARTIN HA FORNITO TUTTI GLI SPUNTI NECESSARI PER LA CREAZIONE DI UNA NUOVA STIRPE DI SIGNORI

checkpoint, molto più frequenti rispetto ai titoli sviluppati in precedenza), ma quando ci si prende l'abiudine di rallentare e si capisce quando montare in sella o preferire una passeggiata il mondo si rivela immediatamente davanti a noi per ciò che

Ogni buon RPG inizia con una nutrita selezione di classi.

veramente è: un parcogiochi stracolmo di attività, di castelli da conquistare, tombe da esplorare, caverne e miniere da percorrere ed enigmi – tanti – da risolvere. Il premio sarebbe potuto semplicemente essere una manciata di rune (la nuova "valuta di gioco" che sostituisce anime e sangue, oro colato per chi cerca di raffazzonare quel livello in più per agevolare una bossfight troppo impegnativa), eppure From Software non si è lasciata sedurre dalla comodità. La varietà di nemici proposti è sconfinata, ma ancor di più è sorprendente il numero di NPC e mercanti pronti a fare una chiacchierata con noi o a tenderci una mano, se decidiamo di trovare del tempo da dedicargli. E poi, ovviamente, una valanga di armi, armature, incantesimi, abilità ed evocazioni attendono i vittoriosi al termine di ogni percorso, opzionale e non. L'equipaggiamento ritorna ad avere un ruolo di grande rilievo in questa IP, ancor di più non appena si inizia ad avere un'idea più realistica del numero di possibilità diverse offerte dagli sviluppatori, di combinazioni di statistiche e stile (perché, chiaramente, anche l'occhio vuole la sua parte) da testare e mescolare fino a trovare la soluzione che più si adatta non solo a noi ma anche a ciò che ci sta intorno. L'Interregno è un esempio virtuoso di costruzione di un mondo aperto, un connubio tra valli sconfinate, foreste, canyon e zone più classiche dai corridoi stretti e dalle trappole tese negli angoli, le quali permettono comunque sempre un certo grado di libertà di deviazione dal percorso prestabilito. Basta gettare lo sguardo al di là dei cornicioni o oltre le finestre aperte per renderci conto che quel tetto o quell'insenatura è davvero raggiungibile con un salto, e chissà questo dove potrebbe portarci.

BOTTE DA ORBI

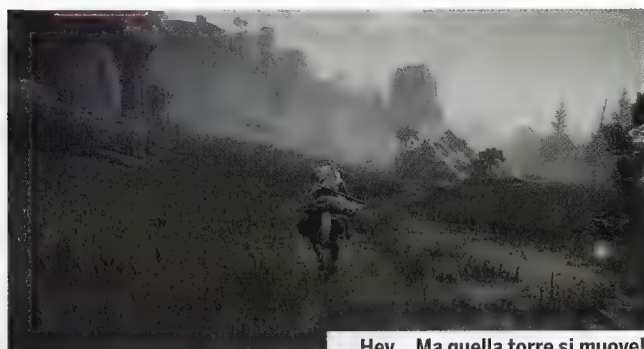
La base del combattimento di per sé è ciò che ha subito meno variazioni rispetto ai precedenti giochi dello studio. Elden Ring ripropone una base di gameplay molto classica, fatta di un delicato eqilibrio tra colpi veloci, pesanti, schivate e gestione della stamina, ma non risparmia sorprese e aggiunte davvero interessanti. Quella che più balza all'occhio è senz'altro la mobilità, conferità sia dalla possibilità di combattere in sella a Torrente che dalla meccanica del salto, ottima sia durante le fasi esplorative che durante gli scontri più accesi. Quando non si può fare a meno di andare un po' più cauti, si può sempre optare per un approccio più "stealth" – questo, invece, ereditato da Sekiro – accovacciandoci per sgattaiolare inosservati

oltre a gruppi di nemici e approfittando, così, del momento più opportuno per prenderli alla sprovvista. E non appena ci troviamo faccia a faccia col nemico, il combattimento diventa una palestra per riflessi e inventiva, il momento in cui capire se alzare lo scudo e parare innescando il contrattacco in difesa (nuova meccanica utilizzabile dopo una parata) sia più efficace di brandire la propria arma e utilizzare la Cenere di guerra su di essa equipaggiata. Questo nuovo tipo di abilità conferisce all'arma brandita una skill aggiuntiva e anche in questo caso il catalogo messo a disposizione è ampio e variegato, con attacchi, buff difensivi e ulteriori boost di mobilità che ampliano non poco il repertorio di mosse e alternative alle quali attingere in combattimento. Come se questo non fosse abbastanza, From Software ha deciso di calcare la mano sul concetto di cooperazione, dandoci come sempre gli strumenti per evocare NPC alleati e altri giocatori nel momento del bisogno, ma anche una campanella con la quale richiamare al nostro fianco le Ceneri. Gli spiriti di tantissime creature dell'Interregno e dei valorosi eroi che un tempo ne hanno attraversato le lande ci possono dare manforte in determinate situazioni, in particolare durante le bossfight o nella conquista di avamposti e accampamenti. Infine, nonostante la presenza di tanti mercanti, avremo la possibilità di fabbricarci da soli tantissimi tipi di consumabili: rimedi contro i debuff, cure per Torrente, frecce e molto altro ancora sono facilmente fabbricabili dall'apposito menù in qualsiasi momento, basta avere a nostra disposizione i giusti materiali. Tutta questa lunga lista di opzioni può quasi far sembrare Elden Ring un gioco facile, ma attenti a non farvi trarre in inganno. Sebbene non sia impegnativa ai livelli di Sekiro (finora l'IP con più alto skill floor del recente repertorio From Software), l'ultima fatica del team giapponese è decisamente punitiva e offre un livello di sfida molto alto.

IL PACCHETTO COMPLETO

Nonostante l'adrenalina e l'estrema soddisfazione provata al termine di ogni spettacolare bossfight, la sensazione più forte provata su Elden Ring è stata senza dubbio il senso di meraviglia. Un risultato non esattamente semplice da portare a casa

L'INTERREGNO È UN LUOGO MAGICO, MAESTOSO E INTRANSIGENTE

se si abbandonano certi segni distintivi a favore della sperimentazione e se al contempo si rimane ancorati al passato, a un engine che non permette il livello di dettagli e "next-gen" offerto, ad esempio, in occasione del remake di Demon's Souls da Bluepoint e che certamente influisce su una performance rispettabile ma non ottimale su PC per quanto concerne il framerate. Come ogni grande opera, Elden Ring è perfetto nella sua imperfezione, rapisce "nonostante tutto", stupisce con le sue sorprese e sfida il giocatore costantemente, che sia con un combattimento, con un puzzle, con una strana area di platform o con una enigmatica frase da decifrare per poter proseguire lungo il cammino. È un'opera che sa dare tanto,

Hey... Ma quella torre si muove!

Falchi con le spade... Veramente, Miyazaki?

tantissimo, a chi è determinato abbastanza da scandagliarne ogni angolo con solerzia. Il senso di stupore non affievolisce alla decima tomba scoperta o sul selciato di fronte all'ennesimo castello, perché From Software ha trovato in qualche modo la ricetta perfetta in un mix tra familiarità e novità, regalandoci un Interregno mozzafiato dal quale sarà difficile andare via.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
FromSoftware / Bandai Namco
Prezzo € 59,99
Multiplayer Competitivo e cooperativo online
Localizzazione Testi
PEGI 16+

Configurazione di prova
AMD Ryzen 5 5600X, 16GB RAM, RTX 3070, SSD

Com'è, come gira
Qualche calo di fps sotto ai 60, specie quando piove e in alcune specifiche zone. Riscontrati alcuni brevi episodi di stuttering, quasi completamente risolti (e mai incontrati sul mio simile PC, ndMario) con la patch del day one. Mouse e tastiera supportati impeccabilmente, ma è un gioco scritto per il pad.

PRO
- Una delle migliori mappe open world di sempre
- Gameplay arricchito da tantissime opzioni di combattimento e personalizzazione
- Carisma da paura

CONTRO
- Framerate non sempre stabile a 60
- Porting PC pigro in alcuni aspetti

COMMENTO
Elden Ring è l'apice di 15 anni di lavoro che hanno permesso a From Software di migliorare, titolo dopo titolo, quelle consolidate fondamenta che hanno già dato vita ad alcuni dei più acclamati giochi di tutti i tempi, accomunati da storie avvincenti e gameplay impareggiabile. Certo, è legittimo sperare che prima o poi lo studio faccia un passo avanti verso la next gen in termini di engine, ma il risultato ottenuto è talmente imponente che l'assenza di una grafica degna del remake di Demon's Souls è davvero l'ultimo dei pensieri durante l'esplorazione dell'Interregno.

VOTO [97]

L'ANIMA DI FROMSOFTWARE

Quanti "You Are Died" da Demon's Souls a oggi? Sempre meno dei pensieri che Hideteka Miyazaki ha dedicato all'evoluzione delle suoi figli prediletti, probabilmente. Ripercorriamoli insieme.

di Erica "Moory" Mura

Il 25 febbraio è ormai alle nostre spalle, così come la nebbia di mistero che ha celato Elden Ring alla vista del mondo videoludico per gli ultimi due anni. Non che le discussioni attorno alla nuova IP di FromSoftware si siano già placate, anzi, ma per lo meno si ha la possibilità di imbastire una critica su delle fondamenta reali e non sulle speranze o le paure di noi giocatori rispetto all'ultima fatica del game director Hidetaka Miyazaki. Oggi, finalmente, si può discutere se sia o meno un capolavoro da 10 in pagella, se sia adatto ai neofiti del genere o se sia da evitare come la peste, se abbia rivoluzionato il genere o se sia solamente la solita minestra riscaldata di "Colpo rapido - colpo rapido - schivata - colpo rapido - morte. Ripeti". Non so come la pensiate voi a riguardo, ma personalmente mi è difficile persino immaginare di poter parlarne senza inquadrare Elden Ring nel suo insieme, che comprende sì tutte le sue caratteristiche intrinseche (apprezzabili e non), ma anche un contesto bello grande di circa 15 anni di lavoro che ha portato lo studio giapponese, seppur con qualche deviazione lungo la strada, verso un risultato tanto imponente. Si tratta di prendere una penna e iniziare a collegare i puntini fino a vedere la figura completa, persino quelli un po' più lontani dagli altri che sembrano distorcerne apparentemente il senso. Significa andare indietro nel tempo per capire come da un brutto anatroccolo dal destino apparentemente avverso si sia arrivati ad avere sui negozi digitali e sui siti web la tag "Souls-like" e, successivamente, si sia assistito a un'attesa spasmodica nei confronti dell'ultima settimana di Febbraio. Cominciamo dal principio...

UMBASA!

Quando Hidetaka Miyazaki viene nominato game director di Demon's Souls, nuovo progetto RPG di FromSoftware, il titolo è già in fase inoltrata di sviluppo e le cose non stanno andando esattamente nel migliore dei modi. "Il progetto aveva problemi e il team non era stato in grado di creare un prototipo avvincente.", rivela un anno dopo lo stesso Miyazaki a The Guardian. "Ho realizzato che se avessi trovato un modo per prenderne il controllo, avrei potuto fare qualsiasi cosa avrei voluto. Soprattutto, essendo già considerato un fallimento, nel caso le mie idee avessero fallito a nessuno

DIFFICILE FARSI INTIMIDIRE DA UN SALTO NEL VUOTO SE NON SI HA NULLA DA PERDERE

sarebbe interessato più di tanto. Personalmente non ho mai pensato avremmo potuto competere utilizzando lo stesso approccio di Oblivion, quindi ho voluto spostare l'attenzione sugli elementi di gameplay come il combattimento e l'esplorazione." Difficile farsi intimidire da un salto nel vuoto se non si ha nulla da perdere, così il team prosegue la sua corsa contro il tempo, aggiustando, tagliando e rattoppando qua e là per i mesi successivi; Demon's Souls viene così finalmente annunciato a ridosso del Tokyo Game Show del 2008, dove il pubblico ha, per l'occasione, anche la possibilità di provarlo. Le prime reazioni degli ignari visitatori della rassegna vengono descritte come un vero e proprio disastro. Per via della natura inaspettatamente impegnativa del gameplay (con uno stile poco adatto alle veloci sessioni permesse dalle fiere), in tanti suppongono che il sistema di combattimento sia ancora in fase di sviluppo; lo stesso presidente di Sony, Shuhei Yoshida, non si mostra soddisfatto una volta preso il controller in mano. Davvero in pochi, in quei giorni, riescono probabilmente a immaginare un futuro radioso per l'IP, che ciononostante arriva al lancio Febbraio 2009 e, inaspettatamente, fa invece breccia nel cuore di critica e pubblico. Il discreto successo di un prodotto che sembrava non avere la forza di reggersi sulle proprie gambe è in grado di garantire i fondi per il successivo progetto del team, che decide di mantenere la rotta già intrapresa e fare della sua schermata di sconfitta "YOU DIED" una peculiare filosofia tutta propria.

DARK SOULS È L'ESEMPIO DI COME ALCUNE OPERE RIESCANO A SUPERARE I PALETTI AUTOIMPOSTI E DIVENTARE, CON LA SOLA FORZA DELL'ARTE CHE LE PERMEA, UN'ESPERIENZA CHE LASCIA IL SEGNO

AMIDST STRANGE BEINGS, IN A STRANGE LAND

Viene quasi da pensare che il risultato finale di Demon's Souls non fosse esattamente l'esatta trasposizione della visione di Miyazaki, nonostante tutto. Ma come le sue opere cercano sempre di insegnarci, dagli errori si può (e si deve) sempre imparare qualcosa. Così il team giapponese si rimette a lavoro - quanto consapevole, non lo sapremo

davvero mai - su quello diventerà il nuovo vero capostipite di un intero genere di action-adventure in terza persona. Al suo debutto nel 2011, Dark Souls diventa l'esempio lampante di quanto alcune opere riescano a superare i paletti autoimposti da un comparto tecnico non ottimale e diventare, con la sola forza dell'arte che le permea, un'esperienza che lascia il segno. L'atmosfera è decadente e potente allo stesso tempo, il nostro eroe – un non morto uguale a tanti, rinchiuso dentro una prigione – brandisce le armi con la foga di qualcuno non davvero esperto nel combattimento e il mondo circostante è quanto di più letale possa venire in mente. La nuova IP firmata da Miyazaki ripropone molte delle idee abbozzate in Demon's Souls e le migliora, portando al contempo su un nuovo livello uno stile narrativo asciutto e una particolare gestione della mappa di gioco. Dark Souls è un primo passo verso il concetto di mondo aperto e la vasta mappa diventa parte integrante della storia e di come ci viene raccontata, piuttosto che una tovaglia sulla quale apparecchiare in bella vista segnalini indicanti personaggi chiave e quest da portare a termine. A chiudere il cerchio c'è poi la difficoltà, vero punto di divisione del pubblico e sul quale ancora oggi si discute con fervore. "Vogliamo che tutti si approccino a una particolare sfida e la superino nel modo che più si confà al loro stile di gioco", ha raccontato qualche anno dopo il game director a Gamespot, "Vogliamo che possano sentire quel senso di soddisfazione ed euforia e siano in grado di unirsi alla discussione allo stesso livello".

Nel 2021, Demon's Souls si è meritato un ottimo remake per PS5 a cura di Bluepoint.

BLOODBORNE È MAESTOSO NELLA SUA AMBIENTAZIONE VITTORIANA, PERICOLOSO E INEBRIANTE TANTO QUANTO IL SANGUE USATO DAI CACCIATORI PER CURARSI DALLE FERITE

Il successo e la popolarità di Dark Souls innescano così uno dei tipici meccanismi dell'industria dell'intrattenimento, quello dei sequel, ma la seconda lezione da imparare per la software house è che non basta essere un Souls-like per essere Dark Souls. A volte, non basta nemmeno essere un Souls. Il secondo capitolo della serie, affidato ad un team secondario con Miyazaki in qualità di Supervisor perché già a lavoro su una nuova IP, amplia in tutto e per tutto quelli che sembravano essere i punti forti di Dark Souls, offrendo più nemici, più pericolosi Boss, più zone da esplorare e molte più morti, non riuscendo tuttavia a mantenere quell'equilibrio e quello stile necessari a sedurre la propria fanbase. Pur trattandosi di un gioco più che dignitoso, Dark Souls 2 non riesce a conquistarsi il titolo di degno successore dell'IP, ma come abbiamo già visto in passato FromSoftware sa come rialzarsi da una caduta. Solo due anni dopo e con Miyazaki nuovamente nel ruolo di director, Dark Souls 3 si rivela il tentativo vincente, unendo alla grande varietà del predecessore un design dei livelli ancora più studiato e un gameplay decisamente più curato. Una degna conclusione per una serie che ha dato il via al boom di souls-like di ogni tipo e dimensione, dimostrandosi

Niente grida "gioco impegnativo" quanto un'edizione chiamata Prepare to Die.

Il nostro Signore e Salvatore Hidetaka Miyazaki, il papà dei Souls.

capace di influenzare pesantemente anche chi i videogame li crea, non solo chi li gioca.

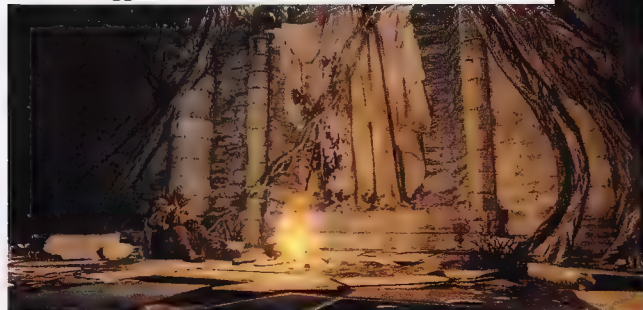
OUR EYES ARE YET TO OPEN

Torniamo un po' di pagine indietro nel nostro calendario, esattamente a giugno 2014. Due mesi dopo il rilascio di Dark Souls 2, voci insistenti iniziano a mormorare sui nuovi impegni di Miyazaki e su internet cominciano a rimbalzare i leak del suo nuovo lavoro, Project Beast. I rumor circa la nuova collaborazione tra FromSoftware e Sony vengono ufficialmente confermati qualche settimana dopo, quando il team giapponese annuncia al mondo la sua nuova IP, Bloodborne. A Marzo del 2015 il pubblico riesce finalmente a mettere le mani su una delle esclusive PlayStation più attese degli ultimi anni. Nemmeno l'imperdonabile framerate e i biblici tempi di caricamento che lo affliggono riescono a intaccare il calore col quale i giocatori accolgono l'opera. Bloodborne è maestoso nella sua ambientazione vittoriana, pericoloso e inebriante tanto quanto il sangue usato dai cacciatori per curarsi dalle ferite. È dinamico e con una netta impronta verso l'azione più che alla difesa rispetto a Demon's e Dark Souls, scudi e miracoli accantonati per far spazio ad armi estendibili e da fuoco e mobilità decisamente più accentuata, dimostrando coi fatti che "un cacciatore deve cacciare" ed è anche dannatamente bravo a farlo, con un po' di pratica alle spalle. Per la prima volta, il nostro protagonista non è un piccolo granello di polvere trascinato dal vento, ma un agente molto più che attivo in una storia che va ben oltre quel classico fantasy medievale al quale eravamo ormai abituati. E il giocatore, di conseguenza, deve essere all'altezza di vestirne i panni se non vuole rimanere intrappolato in un incubo dai connotati indiscutibilmente lovecraftiani.

Uno dei nemici letali dei Souls torna anche nel terzo capitolo. Dannato drago...

I GIOCATORI SI SONO DOVUTI CONFRONTARE CON UNA REALTÀ PIUTTOSTO DIVERSA E PERSINO PIÙ INCLEMENTE

Dark Souls II è stato successivamente ripubblicato con contenuti aggiuntivi, nella versione Scholar of the First Sin

HESITATION IS DEFEAT

Dicevo in apertura che per capire cosa ci sia di speciale in Elden Ring dobbiamo volgere lo sguardo anche verso i titoli che "Souls" lo sono decisamente meno, seppur creati dalla stessa mente e dalle stesse mani. Dal 2017 per i successivi due anni, annuncio dopo annuncio, Sekiro: Shadow Dies Twice ha stabilizzato i fan di FromSoftware sempre di più, spogliandosi di tante delle caratteristiche che accomunano i precedenti lavori dello studio giapponese per avventurarsi in terreni inesplorati: via la personalizzazione e le statistiche da RPG, via l'ambientazione dark fantasy europea e l'esplorazione prettamente orizzontale, via, in parte, persino il tipo di narrazione frammentata e indiretta utilizzata fino a quel momento. Al debutto nei negozi, nel 2019, i giocatori si sono dovuti confrontare con una realtà piuttosto diversa e persino più inclemente del previsto: non c'è farm che ti salvi dalla morte se non sei capace di assorbire e fare tuo uno stile di combattimento tutto nuovo, fatto di cozzare di spade in un ritmo serrato, una battaglia di nervi in cui a spuntarla non è chi fugge ma chi resiste abbastanza da stremare l'avversario, destabilizzandolo e colpendolo una sola volta, lì dove l'armatura non copre abbastanza e Kusabimaru può penetrare la carne con la stessa facilità di un coltello nel burro. Nondimeno, il risultato ottenuto dal team è imponente, tanto da garantirgli persino quel titolo di Game of the Year che nemmeno Bloodborne era riuscito a conquistare. Forse, riflettendoci su a mente fredda, è proprio Sekiro il segno inequivocabile che da Elden Ring ci saremmo dovuti aspettare grandi cose. Lo shinobi di Miyazaki è l'ennesima dimostrazione del coraggio che ha permesso al game director e a tutta FromSoftware di sperimentare in modi e gradi differenti, scombinando le carte senza però perdere la propria identità di fondo, forse, col senno di poi, l'obiettivo più arduo di tutti. Fateci un pensierino, se non l'avete ancora fatto, vi dovesse capitare di salire in sella a Torrente e cavalcare verso l'orizzonte dell'Interregno.

REPORTAGE

GHOSTWIRE
TOKYO

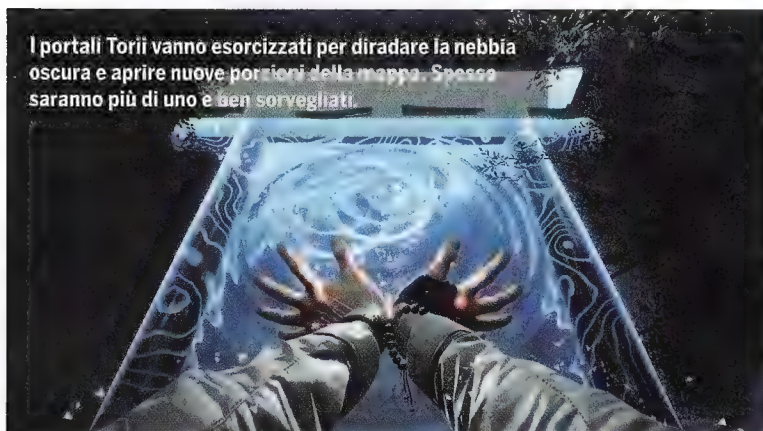
INCUBO A TOKYO

Finalmente abbiamo potuto vedere in azione il nuovo gioco nato dalla fantasia di Shinji Mikami. Più The Evil Within che Resident Evil, ma con tanta tradizione horror giapponese nel mezzo.

di **Daniele "Kommissario" Cucchiarelli**

Sembra impossibile ma sono passati già quasi tre anni da quando GhostWire: Tokyo venne annunciato attraverso un suggestivo trailer che sembrava ideato e diretto da M. Night Shyamalan. Una Tokyo come sempre affollata e indaffaratissima all'improvviso sprofonda in un incubo: persone scompaiono lasciando in terra solo un mucchietto di vestiti, un'irreale pioggia amplifica le luci al neon della città ed esalta le longilinee ed oscure figure che iniziano ad invadere le strade, uomini con mani scheletriche, vestiti neri e grandi ombrelli camminano lentamente... o meglio, sembrano quasi fluttuare. Uccidono i superstiti facendoli semplicemente scomparire. Poi un tempio shintoista che si moltiplica all'infinito e infine una figura il cui volto è coperto da una maschera tradizionale striata di sangue.L'unico che sembra in grado di frapporsi all'orrore dilagante è un personaggio avvolto nell'oscurità, vestito come un ninja e armato di arco ma anche di poteri magici. "Don't fear the unknown, attack it": "non temere ciò che non conosci, attaccalo", dice a noi sbigottiti spettatori, che di quel minuto e mezzo abbondante abbiamo sinceramente capito ben poco. Siamo però rimasti affascinati da quello strano mix onirico e da allora attendiamo notizie più concrete, ma soprattutto aspettiamo di vedere cosa sia realmente GhostWire: Tokyo. I trailer successivi non hanno fatto molto per toglierci la curiosità, ma finalmente il momento è giunto. Siamo a poche settimane dall'uscita del gioco e finalmente abbiamo avuto l'opportunità di vederlo in azione durante una presentazione stampa "a porte chiuse" a cui Bethesda ci ha invitati di recente. L'embargo è finalmente passato e siamo pronti a rivelarvi tutto ciò che abbiamo visto... ma voi sarete pronti?

Una delle tecniche base del gioco permette di avviluppare uno o più demoni in stringhe di energia capaci anche di strappargli il cuore.

VENIAMO ACCOLTI DA UNA COLONNA SONORA CHE CI RIPORTA ALLA MENTE IL VECCHIO TENCHU, MA ANCHE FILM DI GENERE COME RINGU E JU-ON

I portali Torii vanno esorcizzati per diradare la nebbia oscura e aprire nuove porzioni della mappa. Spesso saranno più di uno e ben sorvegliati.

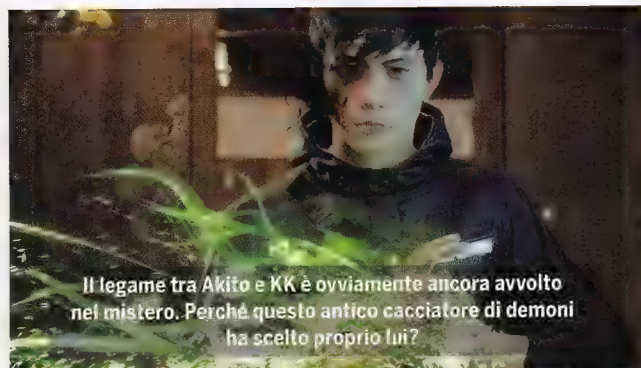
GOLCONDA! GOLCONDA! L'ANIMA SPROFONDA

GhostWire: Tokyo ci accoglie con una colonna sonora che, siamo certi, se ascoltata per più di 20 minuti consecutivi provocherà più di un caso di ipnosi. Strumenti tradizionali giapponesi vengono sovrapposti ad una voce angelico-demoniaca che sembra provenire da un'altra dimensione. Ci riporta alla mente il vecchio Tenchu, ma anche film di genere come Ringu e Ju-On. L'atmosfera creata è perfetta per introdurre i protagonisti del gioco, schierati ovviamente su fronti opposti. Da una parte l'eroe inconsapevole, un ragazzo di nome Akito scampato al massacro, la cui anima si fonde con quella di un antico cacciatore di fantasmi, demoni e affini: KK. L'ospite inatteso gli conferisce poteri arcani in grado di contrastare l'avanzata degli Yokai.

Tali poteri vengono messi in pratica con ampi gesti delle mani e degli avambracci, qualcosa che nell'immaginario Pop abbiamo visto fare ai sacerdoti mistici dei vecchi film d'arti marziali o più recentemente al Dottor Strange, ma anche ai protagonisti di Naruto e del divertente Demon Slayer. KK e Akito parleranno molto tra loro durante il gioco, con il primo che tenta di far capire al secondo cosa diavolo stia accadendo. Se avete giocato il vecchio e sottovalutatissimo tie-in di The Darkness vi potrete fare un'idea del tipo di rapporto simbiotico che i due svilupperanno. Rimanendo in tema diavoli, dietro all'invasione demoniaca sembra esserci il tizio con la maschera a cui accennavamo poco fa. Lo conosciamo semplicemente come Mastermind e nelle sue sporadiche apparizioni dispenserà frasi ad effetto su "qualcosa" che sta per giungere, un evento che cambierà per sempre i mondi e purificherà coloro che finora hanno abitato la dimensione terrena. Misticismo, magia e metempsicosi si fondono in un progressivo decadimento della città, attanagliata da ombre sempre più scure e opprimenti.

Il legame tra Akito e KK è ovviamente ancora avvolto nel mistero. Perché questo antico cacciatore di demoni ha scelto proprio lui?

PURIFICAZIONE PROGRESSIVA

L'intera vicenda di Ghostwire: Tokyo viene vissuta attraverso gli occhi di Akito. Tango Gameworks ha quindi abbandonato l'impostazione TPS dei due The Evil Within, seguendo Capcom nella decisione, da molti criticata, di immergere "in prima persona" il giocatore nelle vicende dei loro giochi horror. La città è inizialmente inaccessibile nella sua quasi totalità, per avere accesso a tutti i quartieri è necessario purificare specifiche location contraddistinte dalla presenza di Portali Torii (li avete visti sicuramente in qualche foto del Giappone più tradizionale). Ovviamente non ci basterà arrivare sul posto e recitare un rosario perché queste zone-fulcro sono sempre vigilate da demoni semplici e Yokai maggiori. Per batterli avremo a disposizione i poteri di cui sopra ma a quanto pare anche un piccolo armamentario "fisico" anche se dotato di poteri arcani. L'unica arma che siamo riusciti a vedere è un arco molto ampio capace di scoccare frecce particolari in grado di indebolire i bersagli colpiti. Prima di poter sconfiggere anche il demone più piccolo dovremo infatti abbassarne le difese e solo successivamente potremo risucchiarne il cuore e bandirlo dalla dimensione terrena. Alcuni potranno anche essere esorcizzati con "uccisioni" stealth, che si compiono arrivandogli alle spalle e appiccicandogli una sorta di amuleto sulla schiena... o quello che i fantasmi hanno al posto della schiena. Non tutti i poteri serviranno per combattere, alcuni ci permetteranno di seguire le scie spiritiche per orientarci e raggiungere gli obiettivi, altri di teletrasportarci a distanza. Tutti avranno però una cosa in comune: potranno essere potenziati, ma questo aspetto del gioco purtroppo non abbiamo ancora avuto modo di approfondirlo. Man mano che la città verrà purificata si apriranno nuovi elementi, comprese le interazioni con spiriti non minacciosi che sono stati loro malgrado vittima degli Yokai. Alcuni di loro forniranno importanti informazioni, altri ci chiederanno di portare a termine semplici side-quest, che verranno ricompensate con oggetti utili ad una sorta di crafting, altro elemento del gioco che ci riserviamo di approfondire in sede di recensione. All'interno del gioco non mancano neanche elementi piuttosto bizzarri. In una particolare sequenza ad esempio Akito è entrato in un tipico Combini giapponese e alla cassa ha trovato uno strano gatto fluttuante con il quale sarà possibile interagire in qualche modo. Questa ed altre location secondarie potranno essere sbloccate disegnando particolari simboli sullo schermo, tecnica che in alcuni casi funzionerà anche contro i demoni. Insomma, di carne al fuoco (sacro) sembra essercene molta e il fatto che ogni singolo elemento di sia letteralmente intriso di richiami alla tradizione e alle usanze giapponesi non fa che aumentare a dismisura l'attrazione che già nutrivamo verso questo gioco.

L'IMPOSTAZIONE TPS DEI DUE THE EVIL WITHIN È STATA ABBANDONATA, SEGUENDO CAPCOM NELLA DECISIONE DI IMMERGERE IL GIOCATORE IN UN ORRORE IN PRIMA PERSONA

Vi fa ridere? Immaginate di vedervelo correre incontro a tutta birra mentre sghignazza e voi siete a corto di energia...

ALTRI PUNTI INTERROGATIVI

Finalmente GhostWire: Tokyo si è mostrato nella sua forma quasi finale, anche se in una porzione un po' troppo piccola per placare la nostra fame. Abbiamo potuto vedere "come funziona" e le atmosfere che respireremo nel prodotto finale. Queste ultime sono indubbiamente suggestive e anche il mondo di gioco sembra piuttosto vasto e ricco di cose da fare. Nutriamo ancora qualche dubbio sull'appetibilità a lungo termine dell'avventura e sull'effettiva presenza di elementi caratterizzanti. Ogni elemento visto finora assomiglia più o meno vagamente a qualcosa di già visto ma confidiamo sul fatto che Shinji Mikami, in veste di eminenza grigia che vigila sulla produzione del gioco, e Kenji Kimura, alla sua prima prova da Director, abbiano tenuto nascoste gran parte delle sorprese. All'uscita non manca molto, quindi la prossima volta che torneremo a parlare di Ghostwire Tokyo sarà probabilmente in sede di recensione.

Genere: Action Horror in prima persona
Uscita: 25 marzo 2022
Prezzo: € 59,99
Sviluppatore: Tango Gameworks
Produttore: Bethesda
Requisiti minimi: i7 4770K / AMD Ryzen 5 2600, 12 GB di RAM, GeForce GTX 1060 / Radeon RX 5500
Requisiti consigliati: i7 6700/ AMD Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce GTX 1080 / Radeon RX 5600 XT

TUTTI PAZZI PER ARMAGEDDON

Sono bastati pochi minuti in compagnia di questo particolare Warhammer 40K per far scoccare immediatamente la scintilla. Peccato tocchi aspettare un po' per il gioco fatto e finito.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

In un universo dove l'unica costante è la guerra, dove bioflotte di creature mostruose divorano pianeti interi in pochi attimi, dove degli energumeni altri tre metri e larghi altrettanto imbracciano fucili grossi quanto un umano professando la loro fede nell'Imperatore, sapete in cosa si può sempre fare affidamento? Nella linea comica. Sì perché nel tetro futuro di Warhammer 40,000 c'è spazio anche per la locura, e cioè per gli orki. Parafrasando una nota battuta di Boris, gli orki sono una razza di musichette mentre fuori c'è la morte. E questo i ragazzi di Rogueside sembra l'abbiano capito proprio bene, perlomeno stando al (poco) tempo passato in compagnia di Warhammer 40,000: Shootas, Blood & Teef, frenetico platform d'azione in salsa "run and gun" di cui abbiamo avuto modo di provare una piccola ma sfiziosa build (se volete, trovate pure una demo su Steam).

Raccogliendo (leggi: mangiando) gli squig che saltellano nel livello si recupera salute.

DAKKA DAKKA DAKKA!

Come accennato, l'hands-on è stato tanto intenso quanto breve, circa venti minuti per arrivare alla fine dell'unico livello presente, morendo un paio di volte e prendendomela comoda in alcuni casi per testare le armi del protagonista. Quest'ultimo è un semplice ragazzo orko, la spina dorsale su cui poggia ogni armata di pelleverde,

GLI ORKI SONO UNA RAZZA DI MUSICHETTE MENTRE FUORI C'È LA MORTE (SEMI-CIT.)

che ce l'ha a morte con il suo kapoguerra Gutrekka dopo che questi gli ha rubato l'amato e fido squig peloso. Dopo aver giurato vendetta ed essersi ripromesso di riappropriarsi del suo pucciosissimo – si fa per dire – compagno animale, ecco che il protagonista parte all'avventura per scalare i ranghi della gerarchia orkesca e arrivare a mozzare la testa di Gutrekka. Tutto questo mentre imperversa una guerra tra pelleverde e Astra Militarum, i soldati umani dell'Imperium, per il controllo del settore Armageddon. Gli sviluppatori fanno sapere che ci saranno anche gli adepti del Culto dei Genoraptor, ma in questo primo livello non ho avuto modo di vedere né gli adoratori dei tiranidi né i fantoccini della Guardia Imperiale. Gli unici nemici da affrontare sono stati altri orki (e i fratellini kakkole) impegnati a fermare l'avanzata del loro (ex) compagno di Waaagh! Inutile dire che non sono mancati smembramenti a suon di ferro e zpakka (pistola e arma da mischia, per i non addetti ai lavori), esplosioni con tanto di

L'arena del boss di fine livello è il palco di un concerto metal.

fiamme che permangono all'interno del livello danneggiando chiunque vi entri in contatto, e una buona dose di musiche con sonorità heavy metal per mantenere sempre alta l'adrenalina, proprio come ci si aspetterebbe in un videogioco del genere. In realtà di armi da fuoco ce ne sono anche altre due in questo dimostrativo: oltre alla pistola, precisa – per quanto possa esserlo un'arma orkesca – ma con una cadenza di fuoco molto bassa, vi è anche lo zpara, una mitraglietta leggera capace di vomitare un discreto quantitativo di piombo sui nemici in poco tempo ma che raramente colpisce il bersaglio, e il bumstick, il classico fucile a pompa potentissimo a corta gittata. In più, il protagonista può raccogliere delle granate esplosive da apposite casse sparse nel livello per seminare ancora più morte e distruzione.

Una spada a catena gigante è forse l'oggetto meno bizzarro che si può trovare in un accampamento di orki.

SHOOTAS, BLOOD, TEEF & MORE DAKKA!

È molto difficile dare un parere completo dopo questa prima, brevissima prova. Posso però provare a riportare quelle che sono state le mie sensazioni durante tutta la partita. Mi è sembrato che i ragazzi di Rogueside siano riusciti a catturare al meglio l'atmosfera fortemente ironica degli orki: una razza violentissima, sì, ma anche tutt'altro che intelligente, sebbene sia molto intraprendente. Nel corso del livello incluso nel dimostrativo ho potuto apprezzare le scelte estetiche volte proprio a enfatizzare questi aspetti della marea verde. Basti pensare che il boss

Occhio ai barili perché l'esplosione danneggia anche il protagonista.

SHOOTAS, BLOOD & TEEF MI È SEMBRATO UN RUN AND GUN BEN FATTO CHE NON REINVENTA LA RUOTA

del finale del livello, un Nob Kapo, va affrontato sul palco dove si sta esibendo una band orkesca, tra amplificatori arrabattati e giochi di fiamme (letali ovviamente), mentre il pubblico sullo sfondo agita le asce e fa il tifo per questo o quel contendente. In linea di massima, Warhammer 40,000: Shootas, Blood & Teef mi è sembrato un run and gun ben fatto che non reinventa la ruota, perlomeno in questo primo assaggio (poi magari il prodotto finale riserverà più di qualche sorpresa, non possiamo saperlo). Ciò che è certo, però, è che ha carisma da vendere e non vedo l'ora di riuscire a mettere le mani sull'opera completa dopo questo primo assaggio. Tra l'altro nel gioco completo dovrebbero esserci anche altri tre personaggi giocabili, pare molto diversi dal semplice ragazzo orko presente nel dimostrativo, più un totale di una ventina di armi e un sistema di progressione incentrato sullo scambio di cianfrusaglie con i Mekboy (i meccanici che si occupano di costruire l'arsenale e altre diavolerie portate in guerra dai pelleverde). Purtroppo nulla di quanto appena riportato è presente nella demo, ma le premesse mi hanno fatto venire una discreta acquolina, peccato solo che non sia ancora stata svelata la data di uscita: gli sviluppatori parlano di un generico lancio nel 2022. Fino ad allora bisognerà continuare ad affilare la zpakka.

Per evitare i proiettili nemici è spesso utile saltare, ma c'è anche un comando per scattare in avanti o all'indietro.

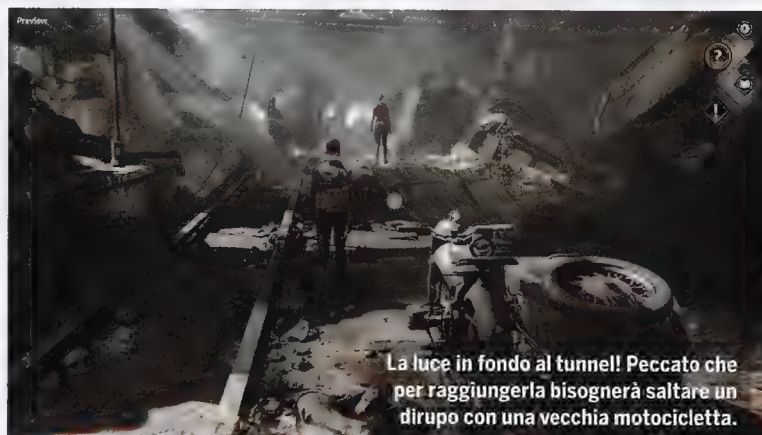
Il sangue scorre abbondante in Shootas, Blood & Teef.

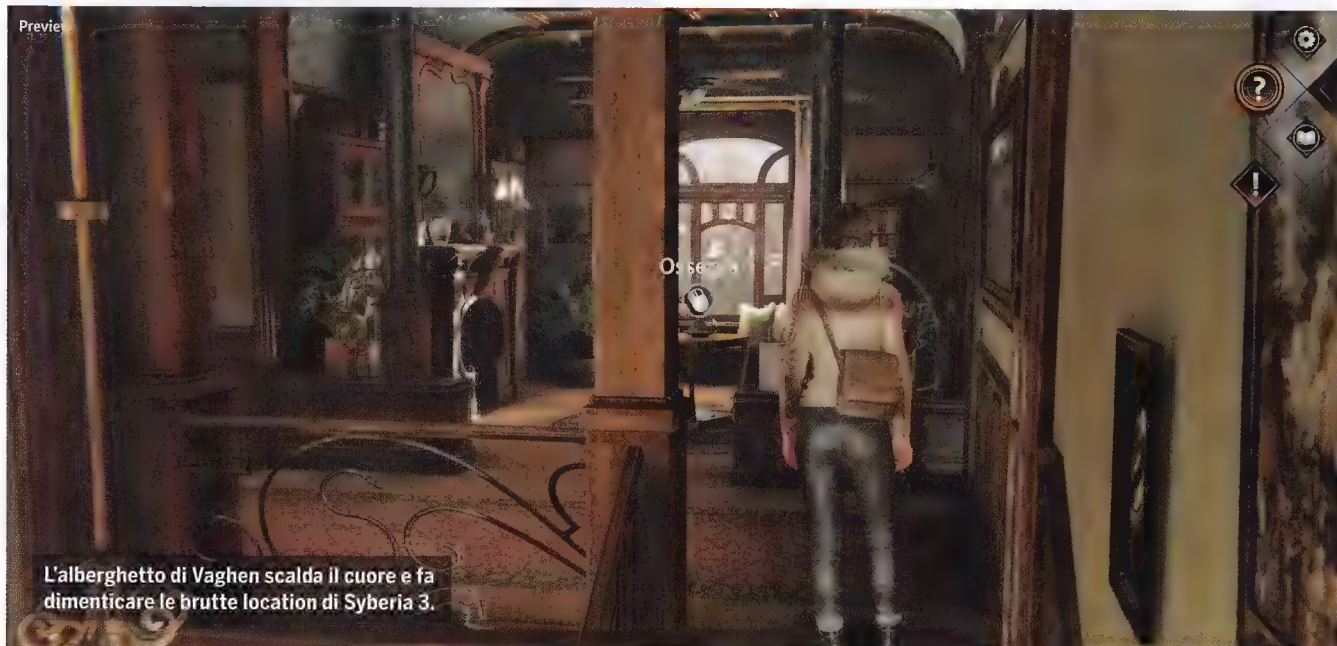
Genere: Run & Gun, action platform
Uscita: 2022
Prezzo: € n.d.
Sviluppatore: Rogueside
Produttore: Rogueside
Requisiti minimi: Intel Core i3-2100T / AMD FX 6100, 8GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660 / AMD R7 260x
Requisiti consigliati: Intel Core i5 3570K / AMD Ryzen 3 1300x, 8GB RAM, Nvidia GeForce GTX 980 / AMD R9 290X

IN MEMORIA DI BENOÎT SOKAL

Il nuovo capitolo, sfortunatamente postumo, delle avventure di Kate Walker. Inutile aggiungere che ci aspettiamo il massimo.

di **Paolo "Paolone" Besser**

Vaghen nel 1937 era la fantasiosa capitale dell'Osterthal, uno stato europeo altrettanto 'etereo' che abbracciava parte del nord Italia, dell'Austria e della Germania. All'inizio del ventesimo secolo la città fu quasi interamente distrutta da un pauroso incendio e fu solo grazie al fortuito passaggio di un giovane inventore francese col pallino dell'automazione, un certo Hans Voralberg (vi dice niente?), che prese a cuore il destino del posto e della sua gente, se riuscì a riprendersi negli anni successivi, diventando una città all'avanguardia, con un sistema di trasporto pubblico interamente automatizzato e una spettacolare piazza della musica, dove una coreografica orchestra di automi poteva tenere concerti diretti da un singolo musicista umano. Oggi quella meraviglia è acciaccata dal tempo e dalle lungaggini dei lavori di restauro, ma nel 1937 era viva e spettacolare, e aspettava soltanto che la giovane Dana Roze, fresca di diploma alla scuola di musica locale, desse il via alle danze. Ma quelli erano anche anni bui. Anni in cui la crisi economica spingeva il consenso popolare verso organizzazioni fasciste come

La luce in fondo al tunnel! Peccato che per raggiungerla bisognerà saltare un dirupo con una vecchia motocicletta.

LA NUOVA GRAFICA È RICCA DI ELEMENTI, COLORI, DETTAGLIO: UN NETTO PASSO IN AVANTI RISPETTO A SYBERIA 3

L'alberghetto di Vaghen scalda il cuore e fa dimenticare le brutte location di Syberia 3.

Non parlate al conducente. O fatelo pure, tanto vi ignorerà.

l'Ombra Bruna, protagonista – nel decennio successivo – della Seconda Guerra Mondiale e di infinite atrocità verso minoranze considerate "impure". Proprio come i Vageriani, colpevoli di pregare un dio diverso ma, soprattutto, di essere percepiti come una comunità particolarmente florida in un momento tragico per l'economia. Sì, esattamente: con Syberia: The World Before, ci troviamo al cospetto di una metafora del nazismo e dell'Olocausto, che però il celebre Benoît Sokal, scomparso l'anno scorso in seguito a un malore, ha preferito non citare e non illustrare direttamente nella sua opera di fantasia, l'ultima prima di lasciarci.

MA IL FASCISMO NON MUORE MAI...

Subito dopo il magnifico concerto di Dana a Vaghen, il quarto capitolo di Syberia ci porta bruscamente ai giorni nostri, in Russia, in una miniera di sale umida e fredda, dove prigioniere ridotte in schiavitù sono costrette a prendere la pietra a picconate tutto il santo giorno, alla ricerca di tracce d'avorio, materiali preziosi e altri eventuali artefatti utili al criminale neo-fascista che guida la baracca. È qui che la nostra amata Kate Walker

Uno scorcio di Vaghen ai giorni nostri, con le schede video dei nostri tempi.

> PROMETTE DI ESSERE UN CAPOLAVORO GIÀ DALLE POCHE SCENE CHE ABBIAMO AVUTO MODO DI GIOCARE

condivide la cella con la sua amica Katyusha, cantante punk imprigionata alcuni anni prima per i testi 'dissidenti' delle sue canzoni. Con un po' di fortuna, in una sequenza di eventi a dir poco drammatici, le due ragazze scoprono una via di fuga e Kate scappa in Europa a bordo di una vecchia motocicletta, portando con sé un ritratto di Dana ritrovato nella miniera. Cercare di scoprire chi fosse la giovane, a lei del tutto sconosciuta ma così rassomigliante, e se ci fosse qualche curioso legame tra loro, sarà il motivo che spingerà Kate a un nuovo viaggio alla scoperta di luoghi fantastici e, perché no, di sé stessa.

IMPARARE DAI PROPRI ERRORI

Il cambio di passo rispetto a Syberia 3 è plateale, fin dalle prime battute. Il capitolo precedente dell'avventura uscì nel 2017 e non riuscì a fare breccia nei cuori degli appassionati come i suoi predecessori. L'abbandono dell'interfaccia punta e clicca in 2.5D e degli spettacolari dipinti bidimensionali di Sokal, sostituiti da una grafica 3D che appariva bruttina e povera di dettaglio anche per gli standard dell'epoca, fu un boccone molto amaro da mandare giù, reso ulteriormente indigesto dalle numerose cadute di stile che affliggevano trama, enigmi e personaggi: insomma, il tentativo di spingere Kate Walker con un joypad nelle memorie di PS4 e Xbox One era clamorosamente fallito, ma grazie al cielo dagli errori si può sempre imparare qualcosa e con Syberia: The World Before, si torna ai fasti del passato. La grafica è nuovamente in 3D ma ricchissima di elementi, colori, dettagli: sembra davvero di percorrere le strade di Vaghen e possiamo ammirarle in uno sfoggio di luci, colori e riflessi che scaldano letteralmente il cuore. Il capolavoro postumo di Sokal, insomma, che l'autore purtroppo non ha potuto portare a conclusione, ma che promette di essere un capolavoro già dalle poche scene che abbiamo avuto modo di giocare. Fortunatamente manca poco alla prima: la data d'uscita fissata per questa nuova avventura è il 18 marzo, dopo una serie di rinvii finalizzati a migliorare il prodotto. E no, stavolta non ce ne lamentiamo: purtroppo non ci sarà mai più un altro gioco seguito dal celebre fumettista e game designer, per cui questo dovrà essere assolutamente perfetto, per lasciarci il miglior ricordo possibile. Una responsabilità morale sicuramente molto grande, per la software house francese, ma che a quanto abbiamo visto è assolutamente alla sua portata.

Genere: Avventura grafica cinematica
Uscita: 18 marzo 2022
Prezzo: € 39,99
Sviluppatore: Microids Studio Paris
Produttore: Microids
Requisiti minimi: AMD FX-8320E / i5 6600, 8 GB di RAM, GeForce GTX 750 Ti/Radeon R7 260X
Requisiti consigliati: Ryzen 7 3700X / i7 8700, 16 GB di RAM, GeForce RTX 2070/Radeon RX 6600 XT

A cura di **Mario "Il-Variety" Baccigalupi**

L'ONDA LUNGA DELL'HYPE

1

S.T.A.L.K.E.R. 2: HEART OF CHERNOBYL

A GSC stanno vedendo la distruzione delle proprie vite, accanto a tutta l'Ucraina. Altro che rinvio.

SYBERIA: THE WORLD BEFORE

La speranza è che si tratti del punto più alto della serie. L'hands-on ha dimostrato che è possibile.

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS

Il nuovo tattico di Fireaxis sugli eroi Marvel stile XCOM resta maledettamente intrigante.

STARFIELD

Fateci vedere qualcosa di concreto. È lo Skyrim dello spazio? Iniziate a dimostrarci come.

SALT AND SACRIFACE

Un Souls tira l'altro, anche se qui bisogna parlare di un soulslike-metroidvania. 2D con gran stile.

BUYNOW

1 Marzo	Flying Wild Hog/Devolver Digital **Shadow Warrior 3**
1 Marzo	Piranha Bytes/THQ Nordic **Elex II**
3 Marzo	Platinum Games/Square Enix **Babylon's Fall**
10 Marzo	Ubisoft Sofia/Ubisoft **Assassin's Creed Valhalla: L'Alba del Ragnarok**
17 Marzo	Blue Byte/Ubisoft **The Settlers**
17 Marzo	Arc System Works, ATLUS/SEGA **Persona 4 Arena Ultimax**
18 Marzo	Koei Tecmo Games, Team Ninja/Square Enix **Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin**
18 Marzo	Microids Studio Paris/Microids **Syberia The World Before**

BESTEARLYACCESS

Tunche

Cartoonoso hack'n'slash sidescrolling con elementi rogulike ambientato nella foresta amazzonica. Carino.

Mon Bazou

Una macchina sgangherata, la voglia di trasformarla in una macchina da corsa. O pizza-delivery...

WolfQuest: Anniversary Edition

Sim di lupo solitario. O meglio, di lupa che deve sopravvivere da sola e proteggere i piccoli. Figo.

Rhythm Doctor

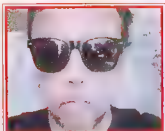
Folle Rhythm con un dottore che a ritmo di musica deve defibrillare i pazienti. Ci sono pure i boss "virali"!

Vault of the Void

Ennesimo deckbuilder, e non è nuova nemmeno la contaminazione roguelite. Ma è davvero ben fatto.

SANGUE ANCESTRALE

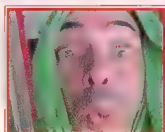
Nell'editoriale di apertura ho già parlato abbastanza del triste status "speciale" di questo mese, l'atmosfera cupa che pregna i giorni di chiusura del numero. Qui non posso che sottolineare come, paradossalmente, TGM 389 cada in un momento di grande vitalità videoludica, con Godfrey Primo Lord Ancestrale che campeggia nella cover story preludendo a recensione e dossier sui Souls della nostra eccezionale Erica; niente eccessivo stuttering per lei, per me me addirittura nulla, e non può essere che questa l'esperienza che giudichiamo. In zona reportage abbiamo il movimentato horror in prima persona Ghostwire Tokyo, lo spassoso W40k in salsa run and gun Shootas Blood Teef e soprattutto il ritorno di Syberia con The World Before, alla prova dei fatti, seppure preliminare, capace di omaggiare nel migliore dei modo il compianto Sokal. Total War: Warhammer III e Dying Light 2 guidano poi un nutritissimo comparto recensioni, seguiti dal picchiaduro a incontri senza se e senza ma The King of Fighters XV, dal fenomeno roguelite a base di kung fu SIFU, dalla coraggiosa avventura dinamica italiana Martha is Dead, il sempre caciarone Shadow Warrior 3, le acrobazie skate di OlliOlli World, la seconda volta di Elex e il gusto arcade racing di Grid Legends – non irreprensibile ma pur sempre divertente. Tutti giochi di primo piano usciti pure su PC, ma questo mese non potevamo esimerci dal dar spazio anche a una delle esclusive PlayStation (è già partito il toto-data su quando arriverà su PC) in assoluto più attese, con la recensione di Horizon Forbidden West. Al di là delle consuete prelibatezze del TGM Classic, della Time Machine e del TecnoTGM – rispettivamente dedicati a The King of Fighter '94, alla storia di SNK e a considerazioni/analisi di merito delle DDR5 – c'è sempre il mirabile lavoro di RetroTGM, l'inserto che canta presente e passato del retrogaming sotto la guida di Paolo Besser con la collaborazione di Danilo Dellafrana ed Emanuele Feronato. Al solito, bravi tutti.

MENTRE IL NUOVO NUMERO STAVA NASCENDO...

Mario "Il Variety" Baccigalupi
La redazione gioca a Elden Ring, i figli giocano a Elden Ring. Pare che tutto il mondo giochi a Elden Ring. Ma lui no, sarà riuscito a giocare 2 ore solo a notte fonda. Maledizione.

Danilo "Dan Hero" Dellafrana
Molto tempo è andato su PS5 per Forbidden West, usando il PC per la consueta campagna a Heroes of Might and Magic III e il ripassino di KoFXV. O per boiate come quella che state leggendo.

Nicolò "Solar Nico" Paschetto
Quando arriva Windjammers 2 sull'Xbox Game Pass, che fai, non ti ci butti? Tanto chi ha bisogno di sonno? Ah, poi ci sarebbe da arrovellarsi su Telling Lies, tanto per gradire.

Gian Filippo "k3lpie" Saba
Proprio come una grossa fetta dei videogiocatori, Filippo sembra ora irreperibile. Se riuscirete mai a trovarlo all'interno di Elden Ring, ricordategli che deve pagare le bollette.

Gabriele "Lelle" Barducci
Gabriele vorrebbe giocare a Destiny 2 La regina dei Sussurri o Elden Ring, ma TGM non smette di mandargli materiale per le videorecensioni. Insomma, a quando le giornate da 36 ore?

Alessandro "Paul Petta" Alosi
Noncurante delle sue ignominiose condizioni, Alessandro s'è lanciato in due attività ugualmente devastanti per lui: riprendere a giocare a calcetto con gli amici ed Elden Ring.

Daniele "Kommissario" Cucchiarelli
Persa la speranza di vedere a breve un trailer di Fable o del nuovo Elder Scrolls, si consola prendendo mazzate nell'Interregno e pensa già a Ghostwire Tokyo. Un vero gourmet.

Marco "Brom" Bortoluzzi
Vorrebbe parlare 12 ore al giorno di Elden Ring, ma al fine di non diventare una specie di paria sociale ha deciso di limitarsi a nove ore e mezzo, massimo dieci.

Paolo "Paolone" Besser
Tra una partita e l'altra a Puzzle Bobble per Commodore 64, Paolone ha accompagnato Kate Walker nei primi passi della sua nuova avventura in Syberia The World Before.

Daniele "Alteridan" Dolce
Prima di giocare a Elden Ring, come sta facendo mezzo mondo, Daniele attende che qualche anima pia crei una mod per la modalità foto così da immortalare la bellezza dell'Interregno.

Erica "Moory" Mura
Erica vorrebbe raccontarvi di aver fatto mille cose, ma sa che non le crederebbe nessuno. È uscita dall'Interregno solo per scrivere queste due righe e ci è tornata alla velocità della luce.

Stefano "Lynch" Calzati
È finalmente impegnato nella review di Gran Turismo 7, di conseguenza abbiamo totalmente perso le sue tracce. Ora starà (virtualmente) lavando con cura ogni auto del suo garage!

Marco "End" Ravetto
Marco non ha tempo per scrivere cosa ha fatto in questo mese. Marco è circondato da scavazanna. Marco è attaccato da divoratuono. Marco, negli ultimi trenta giorni, si chiama Aloy.

Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli
Marzo è il mese in cui The Batman arriva al cinema: per Clod è il momento giusto per finire finalmente la serie Arkham e sperare che il pipistrello si tenga lontano dal Joker di Phoenix.

Emanuele "Triqui" Feronato
Fanalino di coda nella gara non ufficiale a chi completa per primo Elden Ring in redazione, mette già le mani avanti dicendo che vuole ricominciarlo per goderselo al meglio.

Majkol "Zaru" Robuschi
Resistendo strenuamente al fascino dell'ultima opera di Miyazaki, pare che Majkol abbia dedicato le ultime settimane ai JRPG approdati di recente su Steam. Tra i quali svetta un Atelier...

TOTAL WAR: WARHAMMER III

GUERRA TOTALE PER IL CAOS

Il dio Ursun è caduto, colpito a morte da un condottiero kislevita plagiato dai Poteri Perniciosi. Riuscirete a salvare il Grande Orso o ne assorbirete l'essenza per i vostri fini corrotti?

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Se come me avete atteso a lungo la conclusione di questa saga strategica dedicata a Warhammer Fantasy, l'ultimo Total War di Creative Assembly potrebbe rivelarsi una sanguisuga capace di privarvi di tutto il tempo libero a vostra disposizione. È stato davvero difficile riuscire a staccarmi per un paio di ore dallo strategico dello studio inglese per scriverne la recensione: se non avessi dovuto buttare giù queste righe sono sicuro che sarei ancora lì, a decidere il destino di un mondo assediato dalle creature demoniache provenienti dai reami delle quattro divinità caotiche. A versare sangue per il Dio del Sangue e a raccogliere teschi per il Trono dei Teschi. Sì, lo so, cari amici, molti di voi non vedono l'ora di guidare gli eserciti kisleviti capeggiati dalla zarina Katarina, o di buttarsi nella mischia per la prima volta in assoluto assieme alle forze del Grande Catai, ma io sono un uomo molto semplice: datemi la possibilità di giocare dalla parte di Khorne, uccidendo e mutilando chiunque abbia il fegato di incrociare le armi con i miei condottieri, e mi vedrete davvero felice.

LA DESOLAZIONE DEL CAOS

È proprio con i demoni di Khorne del famigerato Skarbrand l'Esiliato che è iniziata la mia avventura nel mondo di Warhammer III. Ho voluto subito mettere alla prova il team di Horsham per vedere come se la fosse cavata nella trasposizione di un esercito privo di unità da tiro, salvo due eccezioni. Niente – o quasi – combattimento dalla distanza: solo mischia per

non incorrere nell'ira del Signore dei Teschi. Inutile dire che la bravura del team britannico ha fatto sì che la mia esperienza di gioco filasse liscia come l'olio, senza farmi mai rammaricare nemmeno un po' dell'assenza di arcieri, archibugieri e altre unità specializzate nel colpire il nemico prima che arrivi in corpo a corpo. Con Khorne bisogna sempre puntare su un approccio estremamente offensivo e ciò si ripercuote non soltanto nelle battaglie strategiche in tempo reale tra due eserciti, ma anche sul funzionamento dell'intera fazione nella parte a turni di Total War. Sulla mappa della campagna, infatti, i seguaci di Khorne guadagnano bonus al movimento e alla rigenerazione delle truppe dopo ogni combattimento. Più si massacrano avversari, più importanti sono le benedizioni che il Dio del Sangue concede ai suoi seguaci, e maggiori sono i teschi raccolti dopo ogni scontro. I teschi sono una valuta complementare all'oro (o favore per tutte le fazioni demoniache) da usare per colonizzare gli insediamenti o da spendere per ottenere benedizioni addizionali. A dire il vero quasi tutte le fazioni possiedono una valuta aggiuntiva che viene utilizzata per vari scopi: per esempio gli Ogri usano la carne per sostenere gli eserciti

QUASI TUTTE LE FAZIONI POSSIEDONO UNA VALUTA AGGIUNTIVA CHE VIENE UTILIZZATA PER VARI SCOPI

e banchettare prima di ogni battaglia così da guadagnare vantaggi all'efficienza in combattimento, mentre i demoni di Slaanesh ammassano devoti da sacrificare all'evenienza ed evocare armate demoniache in giro per il mondo, e poi c'è nonno Nurgle che... il resto scopritelo da voi, no? Questo per dire che ognuna delle otto fazioni presenti nel gioco è stata caratterizzata decisamente bene al fine di garantire uno stile di gioco del tutto differente dalle altre.

VARIETÀ E CARATTERIZZAZIONE DELLE FAZIONI RAPPRESENTANO UN UNICUM PER IL FRANCHISE

L'ORSO INCATENATO

Sul versante della campagna vera e propria, Creative Assembly ha realizzato quella che a mani basse è la migliore esperienza single player mai creata per un Total War. Quella di WH3 rappresenta con buona probabilità l'apice di questa saga ultra ventennale. La mappa del mondo è circa due volte più grande rispetto a quella del capitolo precedente (senza considerare la modalità Imperi dei Mortali, chiaramente), mentre varietà e caratterizzazione delle fazioni rappresentano un vero e proprio unicum per il franchise. Non si tratta solo di quantità di contenuti, però, giacché anche la qualità degli stessi è davvero elevatissima. Da una parte abbiamo un bilanciamento pressoché privo di sbavature, dall'altra una struttura di gioco che tende a tenere (quasi) sempre sotto pressione il giocatore. Ciò è vero soprattutto nei primi due terzi della campagna, poi se tutto è andato nel verso giusto è facile che i nostri domini si siano estesi così tanto da supportare quattro o cinque eserciti completi, e dunque trovare ben poca resistenza da parte degli avversari gestiti dall'intelligenza artificiale, o ciò che ne rimane. Questo è un tratto che accomuna praticamente tutti i videogiochi della saga di Total War sin dalla sua genesi, ma la particolarità di questa campagna riesce a mitigare in parte tale problema endemico della serie. Come? Grazie alle invasioni demoniache che a intervalli più o meno regolari si riversano sul piano terreno e provano a mischiare un po' le carte in tavola, mentre forniscono al giocatore l'opportunità di portare a termine la partita. Di tanto in tanto il ruggito di Ursun, il dio idolatrato dai kisleviti e intrappolato nel reame del principe demone Be'lakor, fa apparire delle fenditure nel tessuto della realtà che fungono da portale da e verso i domini delle quattro divinità del Caos. Lo scopo del gioco è quello di invadere i regni caotici, sconfiggere i demoni maggiori affiliati a Khorne, Slaanesh, Tzeentch e Nurgle, e assorbirne le loro anime dopo aver completato con successo una lunga e complessa battaglia di sopravvivenza (una sorta di "boss fight strategica", per intenderci). Dopodiché, una volta ottenuto il poker di anime, muovere guerra direttamente a Be'lakor e porre fine al suo dominio per liberare Ursun o consumarne una volta per tutte l'essenza vitale, a seconda della fazione che si decide di guidare in battaglia. Nel frattempo, però, da un lato le fenditure generano eserciti demoniaci pronti ad attaccare gli insediamenti più vicini, dall'altro i "concorrenti" non stanno a guardare: anch'essi proveranno a solcare la soglia tra il piano materiale e quello caotico con lo stesso nostro obiettivo, pertanto l'intera campagna si trasforma in una corsa contro il tempo (e contro gli avversari) in cui vince chi riesce a battere per primo il cattivone di turno, e cioè Be'lakor.

GUERRA TOTALE CON QUALCHE INCIAMPO

Ciò significa che non sono presenti sbavature? Ovviamente no. La criticità che più di tutte fa sentire la sua presenza concerne senz'altro la diplomazia, vero e proprio tallone d'Achille del franchise. Nonostante la promessa di migliorie da parte degli sviluppatori, queste sono sì riuscite a migliorare il feeling generale del comparto diplomatico, ma il lavoro da fare è ancora tanto. Certo, le fazioni controllate dal computer stressano un po' meno il giocatore con proposte inutili o inconsistenti, ma la diplomazia dei Total War avrebbe comunque bisogno di essere riprogettata sin dalle fondamenta per scardinare certi comportamenti incoerenti dell'intelligenza artificiale. Serve a poco l'aggiunta di una funzione di bilanciamento automatico degli accordi, una delle novità di WH3, se poi i trattati rimangono spesso troppo sfavorevoli per il giocatore, nonostante una posizione di forte superiorità economica e militare nei confronti della controparte. Ottima, di contro, la possibilità di creare avamposti nelle regioni alleate grazie ai quali è possibile rinforzare gli eserciti anche al di fuori dei territori controllati direttamente dal giocatore. Anche il comparto tecnico appare un po' più pesante rispetto al passato, nonostante sia rimasto pressoché invariato rispetto al primo Total War: Warhammer pubblicato sei anni fa, salvo alcuni piccoli e ovvi ritocchi. In particolare si assiste a degli importanti cali del frame rate nelle battaglie più complesse, principalmente quelle di sopravvivenza nei regni demoniaci, ma in linea di massima sembra mancare quell'ottimizzazione che invece era presente al lancio degli altri capitoli della saga. A tal proposito non sono nemmeno mancati diversi crash nel corso delle varie campagne che ho giocato, ma la funzione di autosalvataggio ha evitato danni. È molto probabile che ciò dipenda anche dallo sviluppo in pandemia, pertanto non mi sento di farne troppo una colpa agli sviluppatori, a patto che corrano presto ai ripari correggendo tempestivamente i problemi tecnici più gravi. Ci tengo in ogni caso a precisare che la situazione è tutt'altro che disastrosa: siamo al cospetto di un titolo tutto sommato

La narrazione si avvale di filmati animati diversi per ogni fazione.

Il prologo ci vede guidare le forze kislevite che si sono avventurate nei territori del Caos per salvare Ursun.

Dei berserker di Khorne attendono l'arrivo dei nemici in una battaglia di sopravvivenza nel regno di Nurgle.

IL COMPARTO TECNICO RISULTA UN PO' PIÙ PESANTE RISPETTO AL PASSATO

solido sotto il profilo tecnico, con qualche inciampo di troppo in alcuni frangenti.

LA FINE DI UN CICLO

Al di là delle sbavature, però, la conclusione della trilogia si dimostra un'opera assuefacente. Il merito è senza ombra di dubbio della struttura della campagna, ma anche delle tante novità che gli sviluppatori hanno deciso di innestare nel gioco. A partire dalla fazione del Caos Indiviso, la vera chicca di Warhammer III, che permette di personalizzare il proprio stile di gioco e persino il leader della fazione. Questi è infatti un Principe Demone che con il passare dei turni sblocca sempre più doni e oggetti di equipaggiamento come ricompensa della gloria accumulata nei confronti di questa o quella divinità del Caos. I doni vanno poi a modificare non soltanto l'aspetto fisico del lord leggendario, ma anche le sue caratteristiche di base e le abilità di combattimento. Il Caos Indiviso ha poi accesso a quasi tutte le unità delle altre fazioni demoniache. Perché quasi tutte? Perché arrivati a un certo punto bisognerà per forza di cose scegliere uno degli dei a cui votarsi completamente, perdendo così l'accesso alle unità avanzate delle tre divinità rimanenti. A un Principe Demone devoto a Slaanesh, per esempio, non è permesso reclutare un Assetato di Sangue, il demone maggiore di Khorne, ma potrà continuare a utilizzare Sanguinari e Mastini, ossia le unità base del Dio del Massacro. Ci sono novità anche sul versante del multiplayer, con la presenza di un paio di campagne più piccole adatte a delle partite rapide – si fa per dire – per un totale di massimo otto giocatori; ma è presente anche un prologo della durata di circa una decina di ore che funge da una parte da tutorial per i neofiti della serie, dall'altra come introduzione narrativa alle vicende che hanno portato il dio Ursun a cadere nelle grinfie di Be'lakor. Sì perché una delle particolarità del gioco è l'accento che gli sviluppatori hanno voluto mettere sulla trama, tant'è che non è raro imbattersi in intermezzi dal taglio cinematografico dopo aver raggiunto degli specifici punti nella campagna. Tutto questo per ribadire che di carne sul fuoco ce n'è davvero tanta e Warhammer 3 si dimostra il Total War più completo e affascinante fin'ora sviluppato da Creative Assembly.

Giocando dalla parte di Kislev bisogna fare attenzione non solo alle invasioni del Caos, ma anche ai conflitti intestini tra Corte di Ghiaccio e Ortodossia.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Creative Assembly / SEGA
Prezzo € 59,99
Multiplayer Competitivo online e locale, co-op online
Localizzazione Testi
PEGI 16+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600X, 16 GB RAM, GeForce RTX 2070 Super, SSD

Com'è, come gira
Rispetto al precedente capitolo ho dovuto abbassare di una tacca (da Ultra ad Alto) le impostazioni grafiche per mantenere un frame rate più o meno stabile intorno ai 60 fps a 1440p. Occhio perché, al momento, il gioco non è proprio il top sul fronte dell'ottimizzazione

PRO
- Il Total War più completo di sempre
- Otto fazioni, una più bella dell'altra
- Campagna stimolante e profonda

CONTRO
- Diplomazia rivisitata ma ancora migliorabile
- Un po' di problemi tecnici

COMMENTO
Warhammer III è a mani basse il miglior Total War mai realizzato da Creative Assembly, almeno fino a questo momento. Nonostante si trascini ancora alcune delle criticità che contraddistinguono da sempre la serie, per esempio quelle che concernono l'impianto diplomatico, le novità introdotte in questo capitolo finale della trilogia dedicata a Warhammer vanno a controbilanciare abbondantemente i problemi del gioco. La struttura della campagna, poi, fa sì che l'esperienza ludica sia sempre stimolante, con pochissimi momenti di stanca circoscritti alle battute finali.

DYING LIGHT 2 STAY HUMAN

I DOLORI DELL'AGILE AIDEN

Tanto va il runner al lardo che ci lascia il rampino, a Villedor si suol dire così. Curiosità folkloristica o baggianata? Non importa, tanto c'è ben altro di cui parlare...

di **Alessandro "Paul Petta" Aiosi**

Una premessa: Techland ha compiuto un miracolo con Dying Light, un action game tanto intrigante quanto ruvido al lancio che, dal 2015 a oggi, è migliorato smisuratamente grazie a un supporto encomiabile. L'augurio è che la magia polacca possa ripetersi con Dying Light 2 Stay Human, giunto dopo uno sviluppo tormentato e una lunga attesa. Ma è meglio riavvolgere il nastro.

STAY HUMAN OR DIE TRYING

Vent'anni dopo i fattacci di Harran, la cornice urbana del primo capitolo, si scopre che il GRE non ha interrotto le sue ricerche sul virus a scopi militari, anzi le ha continuate in segreto finché un imprevisto non ha trascinato l'umanità nel peggiore degli incubi post-apocalittici. La repentina diffusione di una variante del THV sfuggita dai suoi laboratori ha devastato il mondo, i contagiati si sono tramutati in orrendi infetti e i pochi superstiti si sono dovuti giocoforza radunare in piccole enclavi. Nonostante una situazione mondiale ben oltre il punto di non ritorno, un ultimo baluardo di speranza resiste stoicamente alla tragedia: Villedor, l'enorme città dai due volti in cui è ambientato Dying Light 2. Nei panni di Aiden Caldwell, un pellegrino abituato a cavarsela nelle desolate lande esterne, superato un prologo-tutorial utile a capire le basi del gioco e della main quest ben presto si finisce proprio a Villedor, un immenso luna park per il parkour isolato dal mondo esterno e diviso in due macro aree (Città Vecchia e Linea Centrale, a loro volta suddivise in quattro e otto distretti

ciascuno dotato di un livello di difficoltà indicativo che può andare da 1 a 6). È questo il punto esatto in cui Dying Light 2 Stay Human comincia a carburare anche se, a onor del vero, il meglio di sé lo offre quando si sblocca l'open world e Villedor acconsente a mostrarsi in tutta la sua conturbante maestosità post-apocalittica. Sfruttando la sua prorompente verticalità, ammaliando con uno skyline degno di una cartolina spedita dall'Eden riservato agli architetti, sono sufficienti un paio di volteggi à la vecchia maniera per innamorarsi del nuovo teatro degli orrori ove Aiden è destinato a scoprire la verità sulla sorella Mia e sul tormentato passato di entrambi.

IL MEGLIO DI SÉ LO OFFRE QUANDO VILLEDOR ACCONSENTE A MOSTRARSI IN TUTTA LA SUA CONTURBANTE MAESTOSITÀ POST-APOCALITTICA

SOLITARIO NELLA NOTTE VA

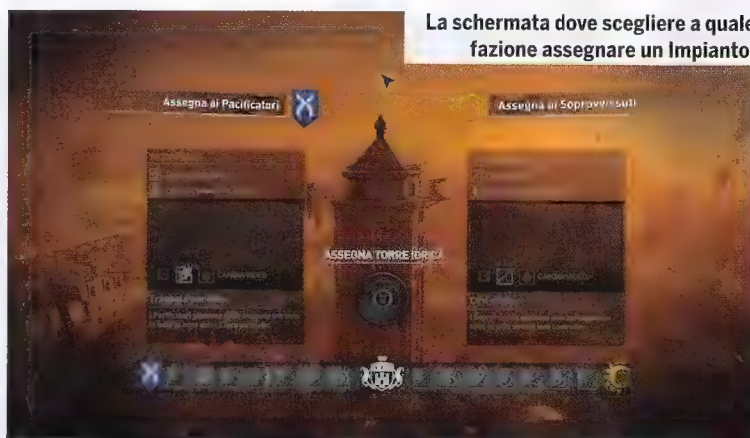
Naturalmente anche stavolta tra il dire e il fare c'è di mezzo un mare di infetti. A differenza del predecessore però il ciclo giorno/notte è cambiato radicalmente con tutte le implicazioni del caso sull'esplorazione e sullo stile di vita dei perigli claudicanti. Detta in parole povere suonerebbe così: a Villedor il giorno è degli uomini e la notte degli infetti. Durante il giorno la maggior parte degli infetti attende la notte all'interno dei tanti

Quell'edificio isolato dal GRE fa sia paura sia gola.

IL CICLO GIORNO/NOTTE È CAMBIATO CON TUTTE LE IMPLICAZIONI DEL CASO SULL'ESPLORAZIONE E LO STILE DI VITA DEI PERIGLI CLAUDICANTI

edifici per evitare i raggi del sole, di conseguenza le persone si fanno più audaci nel gironzolare per la città, tuttavia appena calano le tenebre per le strade sciamano orde di abomini. Ciò significa che aggirarsi per la città col favore delle tenebre è assai diverso rispetto a farlo quando il sole è alto in cielo, gli Urlatori sono pronti a dare il via a un Inseguimento appena ci avvistano, eppure non tutto il male viene per nuocere. In alcuni luoghi specifici come i Negozi Abbandonati e gli Spazi Bui, infatti, il momento giusto per intrufolarsi alla ricerca di risorse preziose è proprio quando l'oscurità attira gli infetti fuori dai loro palazzi-alveare. A tarda ora solitamente negli edifici rimangono pochi zombi semi-dormienti e ancor meno sentinelle, ergo con un po' di furtività e accortezza (la torcia va usata con attenzione, lo Spirito di Sopravvivenza a volontà ché segnala casse, nemici e – quando possibile – le tracce da seguire) ci si può riempire le tasche di ricchezze con cui potenziare l'equipaggiamento (subito se le statistiche sono migliori o in un secondo momento grazie al crafting e/o ai Mercanti) oppure Aiden stesso. Paragonando i due momenti della giornata a ciò cui eravamo abituati, l'impressione è che la notte sia meno terrificante e allo stesso tempo più semplice da gestire. Fondamentalmente basta non precipitare maldestramente in mezzo alla movida scarnificata per evitare problemi, un esercizio d'abilità non impossibile giacché i tetti di Villedor spesso e volentieri ospitano rifugi arrangiati, ripari e l'incubo di ogni mordicarne, le luci UV. A proposito di luci, quando Aiden è al buio appare un timer che aiuta a monitorare lo stato della sua infezione e, se si passa troppo tempo nell'oscurità, la malattia avanza a meno che non se ne ritardi lo scorrere ingerendo consumabili o trovando un riparo illuminato (a Villedor sono tutti infetti, ecco perché indossano tutti un biomarker). Per quanto l'idea del timer sia azzeccata giacché screzia di galoppante ansia i momenti privi d'illuminazione, ammetto di aver sentito la nostalgia delle ansiogene notti d'un tempo. D'altro canto però la rivoluzione di una peculiarità così importante per il franchise ha senso se la si incastona nel pericoloso contesto in cui s'arrabattano i residenti di Villedor.

LA VITA È UNA QUESTIONE DI SCELTE

Mi riferisco al fatto che, a differenza di Harran, le persone si sono salvate costruendo strutture d'ogni tipo a due passi dal cielo, lasciando così che infetti, degrado e morte si appropriassero del piano terra di una civiltà che, volente o nolente, ha dovuto imparare a sopravvivere abbarbicata sui suoi stessi resti. La vita in un luogo simile è oltremodo dura, lo dimostrano le difficoltà incontrate dal pellegrino ogni qualvolta si ritrova ad avere a che fare con una delle tre fazioni che si contendono il controllo di Villedor: i Sopravvissuti, i Pacificatori e i Rinnegati. Le prime due comunità sono quelle con cui sono previste le interazioni più articolate, tant'è vero che soltanto a una di loro è possibile assegnare gli Impianti legati all'Allineamento della Città. Villedor è colma di attività, missioni, sfide, punti d'interesse, incontri casuali e luoghi da esplorare, eppure sta a noi plasmarla a seconda del nostro stile di gioco. Per farlo bisogna sbloccare i Mulini a Vento sparsi per la città e tramutarli in rifugi, ma soprattutto attivare i summenzionati Impianti completando dei puzzle per poi stabilire a quale fazione assegnarli. Offrirli ai Sopravvissuti o ai Pacificatori permette loro di comandare il relativo distretto con tanto di quest giver e mercanti unici, ma è utile anche a noi giacché ci permette di ottenere dei vantaggi pratici in ogni singola zona: i primi costruiscono agevolazioni per il parkour mentre i secondi sono specializzati in trappole ottime per aiutarci nei combattimenti. A seconda di chi sceglieremo di volta in volta, inoltre, una fazione aumenterà la propria influenza sulla città e migliorerà la qualità delle strutture che potremo sfruttare. Per quanto concerne il racconto in sé invece bisogna fare dei distinguo. Dying Light 2 Stay Human offre una profondità narrativa maggiore rispetto al predecessore, non c'è dubbio. Districandosi fra cliché e tradimenti la storia è piena di biforcazioni in cui è necessario prendere decisioni capaci di alterare il prosieguo degli eventi, le missioni successive, il finale e talvolta perfino il volto stesso della città. Detto ciò è probabile che l'addio di Avellone abbia influito su un copione e dei personaggi meno originali di quanto fosse lecito attendersi dopo i roboanti proclami iniziali. Ciò significa che né il canovaccio né la personalizzazione della città possono definirsi due aspetti innovativi, diciamo che chi mastica open world a

La schermata dove scegliere a quale fazione assegnare un Impianto.

colazione non rimarrà stupito da delle dinamiche che nelle intenzioni avrebbero dovuto essere rivoluzionarie o quasi. Assai più modestamente si tratta – a differenza del primo capitolo, quindi è comunque grasso che cola – di avere a disposizione l'opportunità di cambiare superficialmente il profilo della mappa e, soprattutto, poter contare su un significativo numero di bivi narrativi perfetti per aumentare sia la rigiocabilità sia la longevità (a proposito: per completare il gioco in solitaria ho impiegato circa 28 ore, ma ovviamente ho tralasciato moltissime attività extra).

SE FAMO QUATTRO SALTI ALL'INFERNO?

In merito al parkour devo dire che l'ho trovato migliorato, più che mai fluido e sinuoso grazie all'aumento delle animazioni specifiche. Quando poi si ottengono il Rampino e il Parapendio

No, non è un gioco adatto a chi soffre di vertigini.

allora lanciarsi da altezze vertiginose e imitare le spettacolari gesta del co-fondatore della disciplina, David Belle (NdR: Hakon deve a lui aspetto e movenze) è un vero piacere. Il godimento tra l'altro è doppio perché compiendo acrobazie si migliora e si diventa sempre più prestanti, proprio come in passato. Il sistema di progressione infatti è nuovo a metà, nel senso che più si compie un'azione tra parkour e combattimento, prima di ottengono i punti abilità da investire in uno dei due rami. Per aumentare i valori di Salute e Vigore invece bisogna possedere tre Inibitori, item recuperabili attraverso l'esplorazione o il completamento delle tantissime attività fra missioni secondarie, Quarantene del GRE o Anomalie del GRE (altri posti in cui è caldamente consigliato recarsi di notte). Dulcis in fundo va detto che potenziare un attributo consente non solo di sbloccare nuove skill, ma anche di prolungare la durata totale dell'immunità di Aiden all'infezione (il timer cui accennavo prima).

L'IMPRESSIONE È CHE ADESSO LA NOTTE SIA MENO TERRIFICANTE, E AL CONTEMPO PIÙ SEMPLICE DA GESTIRE

POST-APOCALISSE TECNICA

Come avrete notato all'appello manca il combat system. A tal proposito c'è da aprire una parentesi, perché, sebbene gli scontri medievali (niente armi da fuoco, al massimo archi e frecce) risultano ancor più dinamici, fisici, brutalmente appaganti tra amputazioni e combinazioni di armi e parkour, Dying Light 2 Stay Human annovera fra i suoi difetti un'IA poco scaltra che finisce per gravare sulle zuffe (un consiglio? Difficoltà massima e HUD impostato su Coinvolgente). I nemici umani difficilmente riescono a sfruttare a loro vantaggio la superiorità numerica o l'ambiente, inoltre capita che rimangano in attesa del proprio turno mentre siamo impegnati con un loro compagno, ma non è tutto. Tra dei PNG poco espressivi, delle animazioni che stonano e una serie di sbavature tecniche di varia natura, al gioco avrebbe giovato parecchio un ulteriore periodo di levigatura. La prova inconfutabile di ciò sono le patch rilasciate al day one e subito dopo che hanno implementato fix d'ogni sorta oltre al supporto al DLSS/FSR per migliorare le prestazioni (l'ottimizzazione non è perfetta), ma almeno in mezzo a tante magagne un lato positivo c'è: la ferrea volontà dei devs di sistemare prima possibile i bug più fastidiosi. Nonostante ciò non posso fare a meno di pensare che il progetto sia partito col freno a mano tirato dal punto di vista tecnico, sicché, come anticipato inizialmente, la speranza è che la magia polacca possa ripetersi ancora una volta e che Techland riesca a fare emergere tutto il potenziale di Dying Light 2 Stay Human.

Usare bene il Parapendio richiede un po' di pratica e qualche imprecazione.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Techland / Techland
Prezzo € 59,99
Multiplayer Cooperativo online
Localizzazione Testi
PEGI 18+

Configurazione di prova
i7 11370H, 16 GB di Ram, Nvidia RTX 3070, SSD

Com'è, come gira
Non è leggero, e l'atmosfera perde un sacco senza Ray Tracing. Per i 60fps fissi in 1440p/Qualità Max ho dovuto rinunciare al RT e attivare il DLSS su Qualità. Il colpo d'occhio della città e alcuni scorci sono roba da edonisti, peccato per alcune ruvidezze estetiche che rivelano l'anima cross-gen e per l'assenza del doppiaggio. Smanettate sulle opzioni a seconda di cosa si prediligete, ma ricordate che la fluidità a Villedor non è un optional: è la salvezza

PRO
- Un buon action game dal potenziale intrigante
- Villedor è davvero affascinante
- Tanti contenuti da spolpare

CONTRO
- Urge una poderosa riassettata tecnica su più livelli
- Sceneggiatura meno ispirata del previsto
- L'IA s'adda sveglià

COMMENTO
Dying Light 2 Stay Human è un buon action game dotato di tanti contenuti e un bel potenziale, ma le numerose imprecisioni tecniche dicono che un altro periodo di polishing sarebbe stato utile. La questione non può essere ignorata ma la situazione non è compromessa, sia chiaro: esplorare la splendida Villedor è divertente, la notte fa meno paura ma funziona, fra parkour e combat system migliorati c'è un gameplay rinnovato capace di ridestare sensazioni ataviche e, pur senza stupire né riscrivere la storia delle dinamiche open world, la narrativa a più vie riesce nel suo intento. Ora speriamo solo che Techland non abbia dimenticato come si fanno le magie

OLLIOLLI WORLD

L'OLIMPO DEGLI SKATE

8 anni, 3 titoli, milioni di trick, grind, ossa (virtuali) rotte, analogici distrutti, record infranti sulle leaderboard, tutto per arrivare a OlliOlli World, il nuovo manifesto della skate-culture videoludica. corrotti?

di **Stefano "Lynch" Calzati**

Migliaia di ore di gioco per costruire una community, innovando il platform bidimensionale, ibridandolo allo skate in un mondo orfano di Tony Hawk's Pro Skater (che dopo l'ottimo remake chissà se tornerà stabilmente), privo di un'icona di stile e gameplay. Perfezionismo, innata padronanza del game design e grandi gusti musicali da parte dei ragazzi di Roll7... Partiamo dalla conclusione: OlliOlli World è un'opera straordinaria, di quelle che fanno scuola settando nuovi standard per il genere. Giocandoci si spreme fuori tutta l'ambizione del team inglese, che avrebbe anche potuto accontentarsi, puntare su un progetto conservativo, meno dispendioso, e invece ha voluto rilanciare per ereditare ciò che fu di Jet Set Radio, SSX, Tony Hawk's Pro Skater appunto. L'ha fatto mantenendo lo scrolling laterale pur abbandonando totalmente il 2D in favore di una tridimensionalità che dà tutt'altra profondità, respiro, possibilità registiche e ludiche per evolvere le meccaniche che hanno fatto la fortuna dei primi due capitoli, costruire un mondo credibile, positivo, coloratissimo, vissuto attraverso piccoli diorami che pare

ESTETICAMENTE INCANTEVOLE, MECCANICAMENTE ESALTANTE: UN ESEMPIO PERFETTO DI COME FARE ARCADE AL GIORNO D'OGGI

riduttivo chiamare livelli, con parallassi animate, vive, piene di gente ed esseri antropomorfi vari. Una gioia per gli occhi. Ed è poi nel gameplay, viene da sé, che un gioco del genere deve compiersi, dare spettacolo e soprattutto rendere lo spettacolo alla portata di tutti, con controlli chiari, precisissimi, permettendo al giocatore di sbagliare, riprovarci, migliorare aggiungendo continuamente nuovi layer di evoluzioni, varianti, allungando le dita verso nuovi tasti per creare nuove combinazioni, sempre più freestyle, sempre meno meccanico. Questo, va detto, anche grazie a una distribuzione dei tutorial fantastica, lungo tutti i 5 mondi che compongono l'avventura principale, un insegnamento graduale, estremamente zen come l'ascesa al Gnarvana degli skater che racconta la storia, infiocchettato dalla consueta presenza del "trickzionario" da consultare per scoprire ogni singola manovra eseguibile. L'apprendimento è un'arte e come tale ha bisogno di tempo. Bravissimi.

SKATING FLOW

Come ci ha raccontato Simon Bennet nell'intervista sullo scorso numero, la filosofia di Roll7 è creare giochi "Flow-based", dove il giocatore ha in mano una giocabilità super-affidabile e la utilizza per interpretare a sentimento un level design ricco, pieno di percorsi alternativi, obiettivi secondari, record da infrangere, lasciandosi trasportare sulle note di una soundtrack ancora elegantissima, abbastanza spinta da esaltare la performance ma non troppo da non essere rilassante, sempre su toni lo-fi house/techno-ambient/

Questo è decisamente il mio Calzati virtuale preferito!

chilltronic; roba buona, balsamica, morbidissima. Un gioco di skate che si muove semi-automaticamente in una sola direzione (bisogna regolare solo la velocità spingendo col piede) libera l'analogico da un freno inibitore che gli avrebbe impedito di diventare animazione, show, punteggio. Gran parte del fascino e del successo del primo OlliOlli era proprio la possibilità di "disegnare" i trick, muovendo la levetta come fosse uno stick da sala giochi che scatena un Hadoken. E in World questa meccanica gode ed esplode nell'incontrare personaggi poligonali, plastici, splendidamente animati ed esilaranti nelle proporzioni. Esteticamente incantevole, meccanicamente esaltante, esempio perfetto di come

OLLIOLLIWORLD È UN'OPERA CHE PUÒ DURARE DAVVERO DALLE 8 ALLE INFINITE ORE

fare arcade oggi, proiettandolo nel futuro. Tentativo dopo tentativo la manualità migliora, si è più sciolti, si pensa più rapidamente, interpretando un platforming pazzesco in tempo reale, cominciando a padroneggiare i trick basici per poi collegarli ai grind sui corrimano, inserendo con fluidità le rotazioni (spin) con i trigger e i grab della tavola con l'analogico destro, tenendo insieme il contatore atterrando in manual (ovvero stando in equilibrio sulla punta o sulla coda dello skate) e facendo schizzare alle stelle un punteggio basato su un sistema meritocratico, che premia la precisione, il tempismo, azzarderei direi il "ritmo", soprattutto osando

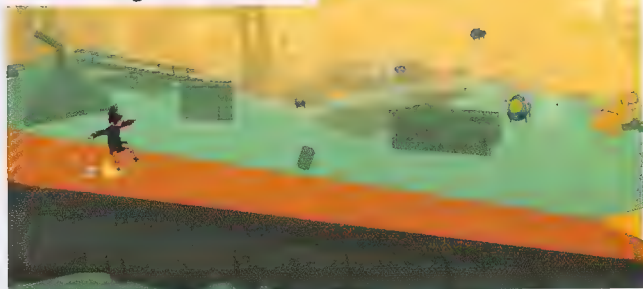
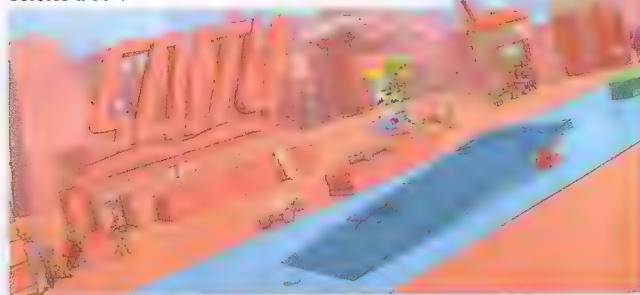
In gioco è troppo difficile da notare, ma i dettagli e la narrativa ambientale che riempiono le ambientazioni sono fantastici.

percorrere la via più ostica (e lunga) alla varie ramificazioni all'interno degli stage. Perché senza un'architettura virtuale brillante dove utilizzarlo, un control system così esuberante servirebbe a poco, e invece l'anima da rhythm/platform che ha sempre contraddistinto la serie ha qui modo di mostrarsi in totale sincerità e libertà, tra salti millimetrici, wallride, piattaforme mobili, gestendo l'inerzia di una fisica sempre muscolare, tangibile, credibile. OlliOlli World ha una consistenza che trascende il suo stile cartoonesco alla Pendleton Ward, trasmettendo sensazioni tattili vivide, capaci di descrivere perfettamente le azioni che stiamo svolgendo. Il suono delle ruote sulla strada, il legno della tavola sul ferro delle ringhiere, il fruscio che fa il nostro personaggio in aria con cui è possibile "contare" il numero di rotazioni, il colpo di reni alla fine di una rampa per saltare più in alto e il rumore pieno di un atterraggio perfetto, recuperato all'ultimo istante. Tutto contribuisce a proiettarci in quel momento, fisicamente coinvolti, aiutati da una leggibilità chiarissima dei livelli, con scelte cromatiche assolutamente perfette, studiate per essere tanto piacevoli quanto poco confusionarie. Fondamentale. Questo riuscendo nel contempo a tracciare una curva di difficoltà dolce ma implacabile, che arriva a toccare picchi di complessità totalmente fuori di testa a cui però si arriva preparati, allenati, in pace coi propri sensi. Sta ad ogni singolo giocatore poi gestire la propria pazienza, e Roll7 sa che non tutti sono disposti a chiudersi per un'ora sulla stessa sequenza finché non gli riesce perfetta, come il sottoscritto, proponendo sempre vari gradi di completamento. Ti basta giochicchiare e arrivare alla fine in relax? Tieni i checkpoint e vai sereno. Vuoi cimentarti nelle sfide di Mike e guadagnarti un nuovo capo d'abbigliamento per personalizzare il tuo personaggio (su questa cosa ci torno a breve)? Accomodati e preparati ad ogni tipo di richiesta. Vuoi battere i punteggi delle leaderboard online? Beh, buona fortuna! È un'opera che può durare davvero dalle 8 alle infinite ore, missioni secondarie variegate e livelli speciali compresi. Personalmente ho avuto la fortuna di poterlo giocare con le tempistiche giuste, un mese abbondante, immergendomi in tutte le sue sfumature, scoprendo, bestemmiando e godendo come capita solo giocando titoli con un certo pedigree, continuando tutt'ora a scalare le classifiche, dopo credo almeno 30 ore, probabilmente più verso le 40. E vi posso garantire, cari e affezionati lettori, che TGM ha dominato sulla stampa mondiale, sono stato primo in parecchi stage anche se, beh, al day one sono finito preda di ragazzini prodigio capaci di distruggere ogni mia convinzione.... C'è poi un end-game che non sto qui a raccontarvi e ovviamente la possibilità di partecipare a sfide giornaliere create proceduralmente, rendendo inquantificabile la longevità effettiva. Quantità e qualità, non c'era bisogno di scegliere.

FRA PSICHEDELIA E MITO

Ma non basterebbe il solo gameplay a rendere OlliOlli World il nuovo manifesto della skate-culture videoludica. A contribuire in maniera decisiva c'è una narrativa inedita per la serie, capace di accomunare lo skate alla religione con una logica inattaccabile, dominando i fondamentali della tavola per ascendere al fianco delle divinità che regolano il mondo di Radlandia, in cerca di un nuovo "mago", un sacerdote del trick che possa ispirare tutti gli abitanti, che siano umani oppure gelati, alberi, cactus, alieni e chi più ne

Notate la scelta cromatica come aiuta la leggibilità del level design, senza però mai sacrificare il colpo d'occhio generale!

Le scale non fanno più paura con i "firecracker", accompagnati da un sound design croccantissimo.

L'accogliente Sunshine Valley darà il benvenuto a tutti i giocatori, col suo profumo di gelato sciolto a sole.

ha più ne metta. Psichedelico. Ma poi c'è proprio un senso di comunità e benessere generale a pervadere ogni partita, tra dialoghi simpaticissimi in compagnia di personaggi adorabili e scenografie dalla personalità tracimante, tra aquapark trasformati in skatepark, foreste dove le api reggono cartelloni politicamente schierati come "Honey not Money", monumenti alieni e festival nel deserto, mense aziendali in fabbriche tossiche e opulente città al neon dedicate ai gatti dove pure gli hotel sono pensati per fare skate. Ogni stage ha il proprio scorcio unico, non riciclabile, contribuendo a una sensazione di viaggio on the road molto affascinante. Luoghi bizzarri, disordinati, a volte allegramente decadenti, riprendendo l'habitat urbano dove è nata questa cultura ma idealizzandolo, rendendolo spirituale: un posto dove chiunque possa esprimersi senza pregiudizi. Essenziale in questo senso la personalizzazione del personaggio, totalmente inclusiva e piena zeppa di opzioni, soprattutto legate all'abbigliamento. Decine e decine di capi con cui tirare fuori il proprio carattere e mostrarlo a tutti, comparendo nelle schermate di caricamento o al fianco

UNA NARRATIVA INEDITA PER LA SERIE, CAPACE DI ACCOMUNARE LO SKATE ALLA RELIGIONE CON UNA LOGICA INATTACCABILE

degli altri giocatori a inizio run come personaggio "reale" da battere, nonché farsi vedere dagli amici e nelle leghe (le sfide giornaliere di cui sopra). La cura per i dettagli sta poi tutta nella creazione di brand fittizi, coi loro loghi e stili distintivi, tra cui spiccano i disegni delle tavole, veramente clamorosi! Mettersi lì a scegliere l'outfit che più ci ispira in quel momento dà veramente gran gusto, rendendo la performance ancora più "nostra", personale, espressiva. Perché alla fine, dopo tutte queste parole, si può dire semplicemente che OlliOlli World sia un gioco che vuole far stare bene chi ci si dedica, mettendolo a proprio agio sotto tutti i punti di vista. E scusate se è poco.

I wallride sono tra le mosse più spettacolari e spesso complicate, soprattutto alle alte velocità!

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Roll7 / Private Division
Prezzo € 29,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
PEGI 12+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce RTX 2070, SSD

Com'è, come gira
Solidissimo, velocissimo, non perde mai un colpo. Non certo una sorpresa, considerato il gusto estetico conseguentemente leggero per configurazioni medio basse, ma che goduria per gli occhi! L'uso dei colori è davvero pazzesco!

PRO
- Sistema di controllo spettacolare
- Level design divino
- Direzione artistica lisergica, simpatica e rilassante, colonna sonora fantastica
- Un manifesto della skate-culture

CONTRO
- I primi livelli un po' insipidi se si conosce già la serie

COMMENTO
OlliOlli World è uno dei migliori platform degli ultimi anni, una spettacolare interpretazione del genere skate e, tout court, un gioco divertentissimo, sereno, tanto rilassante quanto competitivo, tanto spirituale quanto consistente e muscolare. Roll7 presenta il suo capolavoro con un comparto tecnico tutto nuovo, tridimensionale senza abbandonare lo scrolling orizzontale, non perdendo niente nel processo di rinnovamento, anzi, aggiungendo profondità, meccaniche e facendo un ulteriore salto di qualità dal lato del level design, davvero pazzesco, da Nivana. E poi una narrativa adorabile, un motore grafico solidissimo, uno stile lisergico, un sacco di robe da fare. Insomma, pura gioia. Ragazzi, fatemi una promessa ora, dopo lo skate passerete allo snowboard vero?

LA VENDETTA IN UN PUGNO

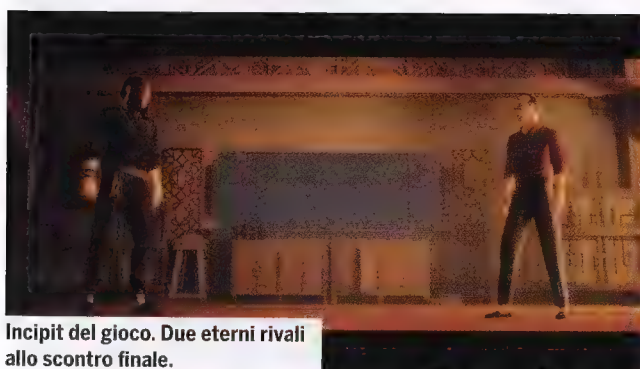
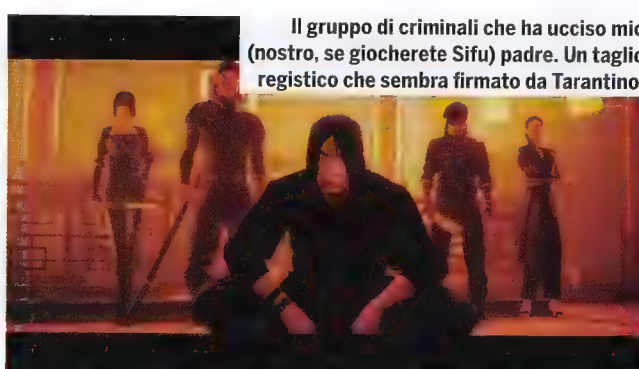
Concepire il combattimento attraverso una formula di gioco roguelike, raffinatissima, mai banale e a tratti entusiasmante. Una sorpresa esplosiva.

di Gabriele "Lelle" Barducci

Dopo l'esperienza – del tutto sottovalutata a mio avviso – di Absolver, gli sviluppatori di Sloclap sono ripartiti da ciò che conoscono e sanno fare benissimo: le arti marziali. Lontani da server perennemente online, Sifu ci trasporta in Oriente, mettendoci nei passi di un lottatore senza nome del quale ci basta sapere che il suo cuore arde di vendetta verso i cinque criminali che hanno ucciso suo padre, e loro maestro. Il giovane ragazzo (o ragazza, a seconda della scelta che effettueremo a inizio gioco) addestrerà duramente il suo corpo per essere pronto alla sfida mortale. Dalla sua una motivazione indomita, pari solo alla sete di vendetta alimentata con i fantasmi del passato.

L'ARTE DEL COMBATTIMENTO

Recuperando la mia precedente prova di Sifu, emergeva un dubbio riguardo a come la meccanica più all'occhio di questo titolo, ovvero la progressione dell'età del protagonista al sopraggiungere della sconfitta, potesse amalgamarsi con la stessa struttura del gioco. Alla fine, quei pochi indizi raccolti hanno avuto conferma durante la prova finale: Sifu è un roguelike ferocissimo, che non applica nemmeno una virgola di pietà nelle sue mappe ed e pronto a punire ogni tipo di giocatore che si appresta a menare le mani senza un minimo di tattica. Dimenticate i picchiaduro a scorrimento nei quali spegnere il cervello, giacché il combattimento presentato qui è assai tecnico e più profondo di quanto mi potessi immaginare, e tutto ruota proprio attorno all'età anagrafica del protagonista. Una roba del genere si era già vista recentemente con Chronos – Before the Ashes, ma qui l'invecchiamento è implementato in modo diverso: ci saranno due contatori da tenere in considerazione, quello dell'età e delle morti. Ogni volta che verremo sconfitti, il contatore di morti aggiungerà un +1 e al rientro in partita, i due contatori si sommeranno per sancire la nuova età del nostro protagonista. Esempio pratico, con un contatore morti a 4 e sconfitta sopraggiunta a 24 anni, al rientro in partita il nostro eroe passerà direttamente ad avere 28 anni. Capite dunque che per quanto possa sembrare lontana la vecchiaia, se giocheremo male, con superficialità o distrattamente, in un battito di ciglia il brizzolato farà spazio al bianco limpido per divenire degli ultrasettantenni non più in grado di deambulare autonomamente. A questo aggiungete la natura roguelike del gioco: al sopraggiungere della morte la partita finirà lì e dovremo riprendere dal primo livello. Non ci sarà data la possibilità di ringiovanire e le mappe di gioco da affrontare saranno ben cinque con rispettivi boss finali, e come il genere vuole, alla sconfitta perderemo le abilità e le tecniche di combattimento apprese. Conserveremo qualche oggetto relativo alla trama e nulla più, tutto il resto andrà perduto. Capirete ben presto che finire il primo livello a circa sessant'anni che equivale a una tacita sconfitta, giacché lo scopo del gioco è quello di arrivare ai preziosi checkpoint, ottenibili solo dopo aver sconfitto il boss di zona, così da "salvare" la partita alla più giovane età possibile.

NELLA SUA NATURA ROGUELIKE, SIFU PLASMA PERFETTAMENTE LA MECCANICA DELL'INVECCHIAMENTO RISULTANDO EFFICACE E ACCATTIVANTE DURANTE IL GIOCO

Incipit del gioco. Due eterni rivali allo scontro finale.

Il gruppo di criminali che ha ucciso mio (nostro, se giocherete Sifu) padre. Un taglio registico che sembra firmato da Tarantino.

Sarà sempre momento di grande soddisfazione vedere gli avversari sconfitti alle nostre spalle

con cui apprendere abilità e tecniche di combattimento. La scelta è nostra, arrivare al boss giovanissimi, ma senza molte tecniche o abilità oppure tentare la strada tortuosa del massacro e sperare di uscirne indenni, pieni di punti esperienza e (possibilmente) ancora giovani. Al pacchetto si aggiunge una regia ispiratissima, che attinge a piene mani da capolavori del genere, dal western al pulp, passando da Kill Bill di Tarantino a Oldboy di Park Chan-wook, i ragazzi di Sloclap dimostrano ancora una nuova di sapere come trattare un genere e modellarlo al loro volere, per regalarci un'esperienza sì difficile e non priva di difetti, ma appagante quando si tratta di mostrare la sostanza e di questa, in Sifu, ne troverete in ogni pugno o calcio scagliato contro l'avversario.

CONOSCI IL KUNG-FU? DIMOSTRAMELO

Nonostante la difficoltà, che comprensibilmente potrà allontanare una buona fetta di giocatori dall'avvicinarsi al titolo, non appena ci si ferma a tirare un sospiro e ad adeguare il nostro approccio alle regole di gioco, scopriamo ben presto che Sifu è un titolo mostruosamente ricco, appagante e – sottolineo già ora – bellissimo. Molte meccaniche sono viste e già conosciute: quando spezzeremo la guardia di un nemico, questo sarà vulnerabile a un'esecuzione finale che ci donerà un parziale recupero di punti vita e ogni colpo messo a segno riempirà una barra focus con cui sferrare colpi destabilizzanti e volgere a nostro favore una

Quello che si intende con "spazzare via i nemici". Letteralmente.

situazione di estrema difficoltà. Preparatevi a perdere tante, tantissime volte, anche con la complicità di una telecamera non sempre reattiva, ma la ripetitività porta conoscenza e guardare le cose da una diversa prospettiva sarà necessario: Sifu vi richiederà un'esecuzione perfetta. Il certosino level design ci verrà in soccorso se sapremo come sfruttarlo. Sarà necessario guardarsi attorno per trovare oggetti che nelle nostre mani possono divenire armi micidiali. Anche la presenza di scorciatoie, attivabili solo a una seconda run, possono aiutare l'esecuzione a discapito delle decine di nemici che lasceremo dietro e con loro i preziosi punti esperienza

NON APPROCCIATE IL GIOCO CON SUPERFICIALITÀ; È RICHIESTA MASSIMA CONCENTRAZIONE, DEDIZIONE E IMPEGNO PER PORTARLO A TERMINE

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Sloclap / Sloclap
Prezzo € 39,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
PEGI 16+

Configurazione di prova
Intel Core i7, 16GB di RAM, GeForce GTX1650 Ti, HDD

Com'è, come gira
Nessun rallentamento sulla configurazione di prova. Input dei tasti reattivo, stile grafico accattivante che si mostra senza mai rallentare o appesantire il sistema.

PRO
- Regia e direzione estetica ispiratissime
- Roguelike appagante e mai frustrante
- Fasi di combattimento tecniche e assai profonde

CONTRO
- La difficoltà elevata potrebbe allontanare parte del pubblico
- La telecamera si posiziona spesso nei punti sbagliati

COMMENTO
Sifu si è rivelato il classico fulmine a ciel sereno: nonostante le aspettative, i ragazzi di Sloclap sono riusciti a superarsi con un titolo di una maturità e consapevolezza mostruosa. Non manca qualche difetto, quale una gestione della telecamera non ottimale e qualche piccola compenetrazione sporadica che può dar fastidio durante l'esecuzione di arti marziali finissime, ma l'offerta ludica si attesta su livelli impressionanti, divertendo e invogliando a fare sempre di più e sempre meglio.

REVIEW

PERIPEZIE DI UN ADORABILE NINJA FUORI DI TESTA

Lo Wang è tornato, ed è più carico che mai! Dopo le varie innovazioni strutturali di Shadow Warrior 2, gli sviluppatori di Flying Wild Hog cambiano in parte la strada intrapresa.

di **Nicolò "Solar" Paschetto**

Una combinazione esplosiva che rende le sue avventure uniche nel panorama degli sparatutto in prima persona, capace di fornire quella spinta in più che a volte manca nel gameplay vero e proprio.

POCO SHADOW, MOLTO WARRIOR

L'ultimo capitolo del franchise prodotto da Devolver Digital torna alle origini della propria natura di FPS vecchio stile: niente più moderata generazione procedurale (si trattava di mix sempre diversi di una manciata di variazioni pre-progettate) e tonnellate di modificatori, ma rimane il ritmo serrato, senza che venga richiesto un grande sforzo tattico-mentale durante i combattimenti. Al tempo stesso, Shadow Warrior 3 prende spunto da alcuni trend ormai consolidati da anni aggiungendo un tocco personale. Sto pensando alle mosse "finisher" che, oltre a essere particolarmente sanguinolente, strappano dal corpo dilaniato della nostra vittima la loro arma. Queste "gore weapon" finiscono in

Un lanciagranate carico è tutto quello che ci serve per fare piazza pulita.

nostro possesso per un tempo limitato, e sta a noi sfruttarle nel modo migliore, visto che ognuna di loro dà il meglio in condizioni specifiche. Il parterre di mostri va ovviamente ampliandosi di livello in livello, così come la quantità di nemici da affrontare in ogni arena. Questo crescendo di aberrazioni demoniache non va però di pari passo con una varietà delle situazioni di combattimento. La maggior parte delle arene è pericolosamente simile tra di loro, sia nelle dimensioni che nella struttura: spazi circolari con due, massimo tre livelli di

> ABBANDONA LA STRADA DELLA MODERATA GENERAZIONE PROCEDURALE, PRENDENDO SPUNTO DA TREND CONSOLIDATI COME I "FINISHER", MA CON UN TOCCO PERSONALE

verticalità, qualche piattaforma e un paio di passaggi per muoversi velocemente tagliando da una parte all'altra. In qualche occasione troviamo alcuni meccanismi di morte da attivare, di solito enormi rulli che spazzano via chiunque si trovi sulla loro traiettoria; si tratta però più di un'eccezione che della norma nel corso delle peripezie di Lo Wang, che a me hanno richiesto poco meno di sette ore per essere completate. Il comparto tecnico è un altro aspetto che presta il fianco a qualche critica, e si nota a partire dalla lista di piattaforme per cui Shadow Warrior 3 è disponibile: niente console di ultima generazione, che proprio un bel segno non è. La scarsa modernità della tecnologia che muove questo titolo si nota soprattutto quando arriviamo a tu per tu con i nemici per affettarli con la nostra spada, il che succede di continuo: i modelli poligonali e le loro texture denotano in maniera evidente l'appartenenza a una generazione precedente. Si notava già nel capitolo precedente, figuriamoci adesso. A dire il vero, comunque, a me sono molto piaciute le ambientazioni e in generale il mondo di gioco in cui ci muoviamo; sarà per i giochi di luce, sarà per lo stile giapponese feudale, per le pagode e le foreste di bambù (forse), ma devo dire che mi sono spesso fermato a guardare l'orizzonte e il panorama che mi circondava. Tanta roba.

TRA PARKOUR E MASSACRO

Proprio grazie a questi bellissimi scenari acquisisce ancora più merito la consistente parte di gioco di parkour in cui sfruttiamo le abilità da ninja di Lo Wang. Mi è rimasto impresso uno degli ultimi livelli, che ho passato quasi interamente a correre a manetta, tra un doppio salto, una scalata verticale e un lancio dell'ormai immancabile rampino, che trova i suoi momenti di gloria non solo nelle

I designer di Flying Wild Hog hanno una bella fantasia.

sezioni di spostamento acrobatico ma anche nelle arene di combattimento. Visto che siamo fluidamente tornati a parlare di quando volano proiettili e fendenti di katana, vorrei spendere una buona parola anche per le armi in dotazione. Certo, un paio di loro sono diventate le mie preferite, vista la capacità di abbattere demoni di grossa taglia, ma anche altre che avevo fin dalle prime fasi di gioco si sono mostrate più che utili. Gli SMG da imbracciare rigorosamente in coppia, per esempio, hanno tenuto a bada con estrema efficienza orde e orde dei nemici kamikaze che mi si gettavano addosso con fuochi d'artificio al posto delle mani, con tanto di urlo continuo che mi faceva tornare alla mente il mitico Sam Stone. Questi però hanno la testa. Peccato di nuovo che, come già accennato in precedenza, la ripetitività delle arene di combattimento dà quasi l'impressione di essere finiti in un cruentissimo giorno della marmotta, in cui il massacro si ripete sostanzialmente uguale a se stesso

La katana è letale e inonda lo schermo di sangue.

ogni dieci minuti. Su questo fronte si va a aggiungere la totale assenza di una qualsivoglia modalità multiplayer, nemmeno in co-op, che andrebbe ad aumentare la rigiocabilità di Shadow Warrior 3; al momento attuale, non c'è davvero motivo di riprenderlo in mano dopo aver finito la campagna. La prima run, per lo meno, fila via che è un piacere, in buona parte grazie alla carica del protagonista e all'interazione con i suoi comprimari, con i quali si lancia in piani quantomeno improbabili, del cui risultato non vi voglio

Lo Wang ritroverà vecchie conoscenze.

LA RIPETITIVITÀ DELLE ARENE DI COMBATTIMENTO DÀ L'IMPRESSIONE DI ESSERE FINITI IN UN CRUENTISSIMO GIORNO DELLA MARMOTTA

dire niente per evitare spoiler. L'aspetto importante, però, è che la leggerezza del tono, accompagnata da musiche semplicemente perfette per sottolineare le note comiche, riesce sempre a colpire nel segno e a strappare un sorriso, che spesso arriva dall'assurdità generale della situazione, ancor più che dalle battute di Lo Wang, che gli sceneggiatori di Flying Wild Hog ci regalano con una buona dose di auto-consapevolezza adolescenziale.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Flying Wild Hog / Devolver Digital
Prezzo € 44,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Assente
PEGI 18+

Configurazione di prova
Intel i7-7700k, 8GB di RAM, Geforce GTX 1080 8GB, HDD

Com'è, come gira
Nessun problema di sorta nemmeno a risoluzione 3840x2160 e livello alto di dettagli, ma ho trovato diversi bug che mi hanno obbligato a ricaricare il checkpoint precedente, e ho incontrato qualche demone bloccato in aree di gioco apparentemente libere

PRO
- Gun play soddisfacente
- Parkour divertente in mezzo a scenari affascinanti
- Lo Wang è un adorabile deficiente

CONTRO
- Arene di gioco ripetitive
- Assenza di modalità multiplayer
- Diversi bug qua e là

COMMENTO
Se durante la lettura della recensione vi è sembrato che passassi di continuo tra pregi degni di nota e difetti ormai difficili da accettare, avete colto il segno dell'esperienza. Armi di pregevole fattura da una parte, arene di combattimento blande e ripetitive dall'altra; scenografie e world setting di tutto rispetto da un lato, e modelli dei nemici di (almeno) una generazione fa dall'altro. Storia simpaticissima, ma senza nemmeno un co-op per ritornarci con gli amici. Insomma, ci siamo capiti: luci e ombre. Shadow Warrior 3 rimane un titolo che soddisferà appieno gli appassionati del franchise, ma su tutto è la predibilità del level design che mi ha fatto storcere il naso. Stiamo pur sempre parlando di un FPS.

REVIEW

TGM BRONZE AWARD

LA STRADA DEL RE

Abbiamo ricevuto l'invito per il nuovo torneo The King of Fighters. Sono certo che si tratterà di una manifestazione a modo, dove nulla potrà andare storto...

di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

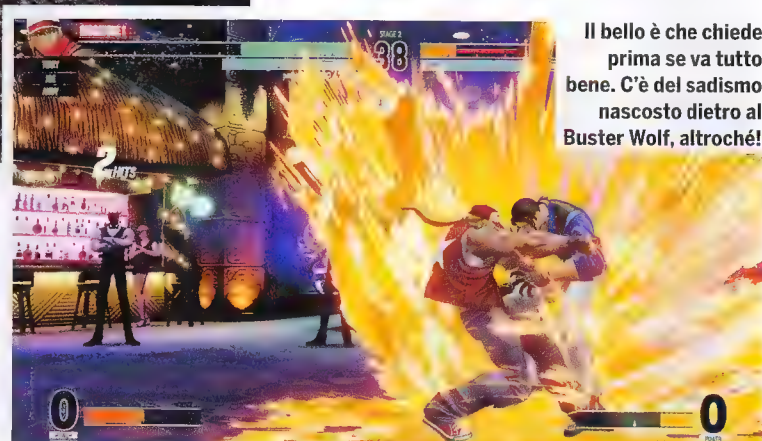
Complessivamente The King of Fighters XV è un buon gioco, principalmente perché rappresenta un degno esponente di una delle serie più importanti per Shin Nihon Kikaku. Non è un risultato così scontato: il precedente KoF XIV si è rivelato divisivo, principalmente per una veste grafica che aveva fatto armare di torce e forconi i fan sin da quel breve (ma tristemente eloquente) teaser pubblicato durante il Tokyo Game Show del 2015. Prevedibilmente SNK ha giocato sul sicuro, cercando di aggiustare il tiro basandosi sulle tante critiche ricevute, conservando però uno schema

IL NUOVO PICCHIADURO A INCONTRI DI SNK NON NASCONDE LA VOLONTÀ DI FARE BRECCIA IN UN PUBBLICO PIÙ AMPIO

Le proiezioni più spettacolari sono enfatizzate da frequenti cambi di visuale.

di gioco strettamente bidimensionale, ché The King of Fighters è sempre stata poco propensa riguardo spostamenti in profondità o diavolerie simili nella sua veneranda storia, anche quando audaci esperimenti come Samurai Spirits 64 o Garou Densetsu: Wild Ambition avevano provato ad avventurarsi nell'inesplorata frontiera della tridimensionalità pur di salvare il disastroso Hyper Neo Geo 64. C'è voluta la serie Maximum Impact per osare, ma quella è un'altra storia.

STRINGIAMO QUALCHE BULLONE

La Power Gauge continua ad avere un ruolo predominante: un'unità è sufficiente per attivare una Tecnica Speciale Super, due per sfruttarne la versione potenziata (Super MAX) e tre per la potentissima Tecnica Speciale Super Climax, ma attingendo a piccole porzioni è sempre possibile migliorare (EX) le classiche mosse speciali. Da qui in poi la pratica è il solo limite, considerato l'approccio user-friendly delle tempistiche che permette di cancellare e concatenare sequenze e tecniche devastanti con estrema facilità, una prospettiva che rende nuovamente interessanti anche quei vecchi personaggi che non incontravate da un pezzo (Shermie, a tal proposito, mi è parsa eccellente) e credevate di conoscere a menadito. C'è però dell'altro, perché investendo due unità si entra in Modalità Max, dove si fa più male e i colpi danneggiano maggiormente la parata avversaria. Attivando la Modalità Max in seguito a un attacco o una mossa speciale si ottiene la sua variante Quick, che proietta il personaggio in avanti per partire all'attacco

Il bello è che chiede prima se va tutto bene. C'è del sadismo nascosto dietro al Buster Wolf, altroché!

Non chiamatelo Tetsuo...

> I CONTENUTI SINGLE PLAYER SI LIMITANO ALLO STORYMODE E AGLI SCONTRI SINGOLI CONTRO CPU E AMICI IN LOCALE

senza concedere all'avversario lo spazio per contrattaccare, rinunciando però ai vantaggi sopra citati riguardanti danno e Guard Break. Per finire, lo Shatter Strike è una contromossa

I finali sono discretamente lunghi e generalmente molto belli.

da eseguire in difesa, e consuma una unità della Power Gauge: apparentemente simile al classico Colpo d'impatto, stordisce (o causa un wall bounce, a seconda che il bersaglio sia in aria) l'avversario per un prezioso attimo in cui sfogare tutta la cattiveria repressa. Assieme al ritorno delle controverse Rush Combo (sequenze di colpi automatiche attivabili martellando il pulsante del pugno debole), The King of Fighters XV non nasconde la volontà di conquistare un pubblico più ampio rispetto al passato, quando le sue meccaniche raffinate e complesse esigevano una dedizione ben maggiore da parte del giocatore. Se SNK spera di recuperare il prestigio di un tempo in un'arena oggigiorno contesa tra Namco, Arc System Works e i vecchi rivali di Capcom, tale prospettiva appare comprensibile.

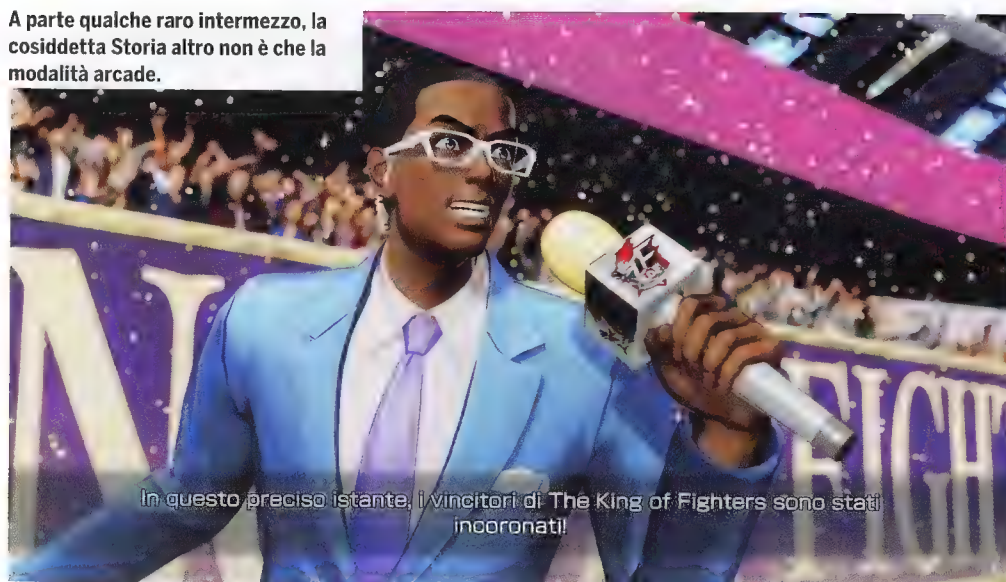
MA IO VOLEVO I BITMAP!

Lo so, anche io, ma il mondo è cambiato, il budget a disposizione di SNK anche e, artisticamente, il colpo d'occhio appare infinitamente superiore rispetto al capitolo precedente, declinando lo stile adottato nell'ultimo Samurai Spirits in chiave moderna. L'uso sapiente delle ombre dona volume ai lottatori, mentre purtroppo i fondali non entusiasmano per inventiva e realizzazione, carenti nei particolari – il Pao Pao Café è davvero bruttino – nonostante il gran numero di cammei provenienti dal glorioso passato del Neo Geo impreziosiscano il risultato. Certamente questo è un The King of Fighters estremamente fluido e godibile dall'alto dei sessanta fotogrammi al secondo fissi, mentre il sonoro può avvalersi della voce di menu nominata DJ Station per risultati esaltanti. Funziona così: terminando il gioco con precise squadre si guadagnerà l'accesso alle colonne sonore dei precedenti KoF e di altre vecchie glorie come Samurai Spirits o Metal Slug. Con i pezzi di questo mega jukebox griffato SNK sarà possibile configurare a piacere la colonna sonora del gioco, abbinando liberamente le varie tracce agli stage; un'idea davvero piacevole che dona quel pizzico di gusto in più alla prospettiva di rigiocare ancora una volta la modalità Storia. A questo scrigno del tesoro si affianca la Galleria, dove, tra immagini varie, si annida un bel corto animato che porta la firma del grande Masami Obari, artista noto principalmente per il mecha design di serie quali Dancougar e Dangaioh, tuttavia legato indissolubilmente a SNK per il suo lavoro in Garou Densetsu: The Motion Picture e per la direzione artistica di Voltage Fighter Gowkaizer. Niente male, del resto il rinnovamento dovrà pur partire da qualche parte visto che, ancora una volta, SNK si è confermata estremamente conservativa riguardo i moveset dei suoi personaggi più iconici. Com'era facile prevedere, i ritocchi sono appannaggio principalmente dei nuovi volti introdotti in KOF XIV, ma c'è anche qualcosina in serbo per elementi insospettabili come Heidern, orfano del leggendario Neck Rolling, a sua volta sostituito da un nuovo attacco in corsa. È un po' un peccato che un gruppo di irriducibili della vecchia guardia continui a portarsi dietro un arsenale che risale nel peggiore dei casi ai primi anni Novanta. Sì, Terry fa ancora il Rising Tackle, il Crack Shot e tutte le tecniche che conoscete a memoria, campando di rendita senza voler imparare nulla di nuovo; ironicamente il massimo dello sgarro è concesso allo Zan-ei Ken del fratello Andy, che si esegue ora con una rapida mezzaluna al posto del classico diagonale bassa indietro / avanti. Un po' poco per personaggi tanto iconici e importanti, costretti per qualche strano motivo (bilanciamento di fronte a un roster in continuo mutamento?) a restare nella naftalina

METTICI UN PO' DI CUORE, DAI!

Trentanove personaggi non sono pochi, ma neppure troppi considerando che KoF XIV ne offriva dall'inizio una cinquantina. Va detto che il roster attuale non pare presentare "passi falsi" come l'atroce Another World Team

Due belle donne e un Metal Slug sullo sfondo. C'è un po' tutto quello che mi piace.

A parte qualche raro intermezzo, la cosiddetta Storia altro non è che la modalità arcade.

e le sue lottatrici pescate dalle rumorose sale da pachinko, tuttavia dispiace constatare il desiderio di spingere sin da subito sui DLC, che introdurranno già dai prossimi mesi spaccaossa popolarissimi (e irrinunciabili, per molti fan) come Rock Howard, Geese e Billy Kane. Parte del loro fascino è giustificato da un dato di fatto che oramai mi pare inoppugnabile: a livello di character design, SNK ha perso la bussola da un pezzo, incapace di replicare il fascino maledetto di gente come Ryuji Yamazaki o Rugal Bernstein. A partire dal nuovo eroe Shun'ei, un tizio che probabilmente ogni mattina entra nudo al buio nell'armadio, uscendo con addosso tutto quello che la sorte ha deciso di appioppagli. Sono piuttosto sicuro di non essere il target di questa nuova generazione, mirata principalmente ai giovani che si accalcano quotidianamente all'ingresso dello Shibuya 109 piuttosto che ai fan della prima ora, ma le resurrezioni "impossibili" dell'amatissimo Orochi Team o di Ash Crimson sono il segno che la fantasia inizia a scarseggiare. Da troppi episodi, inoltre, manca un nemico finale degno di questo nome, sostituito di volta in volta (spiacente, ho ricevuto ordine tassativo di tacere riguardo lo scontro finale) da un difficilissimo fantoccio privo di carisma. Di certo The King of Fighters XV prova a muoversi nella giusta direzione scrollandosi di dosso esperimenti dimenticabili come Xanadu, Sylvie o il già citato Another World Team, ma i fasti di un tempo sono ancora lontani. Alla fine della fiera saranno un po' delusi i lupi (famelici. Ah, no, quello era un altro gioco) solitari, visto che i contenuti single player si limitano alla Storia, agli scontri singoli contro CPU e amici in locale e alle sfide della modalità Missione, dove mettersi alla prova con combinazioni mano a mano più complesse. Niente Time attack o Sopravvivenza, dato che il grosso dell'esperienza è focalizzata sul gioco online, corroborato dall'introduzione dell'apprezzatissimo Rollback netcode. Tra lobby, partite classificate, amichevoli e replay c'è davvero di cui sbizzarrirsi, ma purtroppo ogni tentativo di giocare in rete mi ha restituito uno scenario degno del deserto del Gobi. Comprensibile, dato che il gioco non è ancora arrivato sugli scaffali, tuttavia questo mi mette nella scomoda posizione di non poter esprimere un parere concreto sull'infrastruttura online, una mancanza che necessiterà di un aggiornamento nei prossimi giorni.

Create le vostre colonne sonore con il DJ Station. Ma prima bisogna azzeccare le squadre giuste con cui finire il gioco.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher DrinkBox Studios / SNK Corporation
Prezzo € 49,99
Multiplayer Competitivo online e locale
Localizzazione Testi
PEGI 12+

Configurazione di prova
Intel i7, 16 GB RAM, Geforce GTX 1070, SSD

Com'è, come gira
KOF XV presenta una piacevole grafica "cartoonosa ma non troppo", condita da begli effetti di shading per le skill dei combattenti. In questi piccoli frangenti il framerate si abbassa, ma in un range sempre ben sopra dei 60fps. Il gioco non delude nemmeno sotto il profilo artistico.

PRO
- Presentazione audiovisiva molto buona e coerente, nettamente superiore rispetto a KOF XIV.
- Meccaniche accessibili davvero per tutti.
- 39 personaggi non sono malaccio...

CONTRO
- ... ma molti, tra i più amati, sono già stati annunciati in forma di DLC...
- Un po' di coraggio nel rinnovarsi non guasterebbe.
- Poche modalità se non vi interessa il gioco online.

COMMENTO
The King of Fighters XV è un gioco molto buono, a cui manca un pizzico di coraggio, quella scintilla capace di rivoluzionare la serie. Non mi aspetto una rivoluzione copernicana come fu all'epoca il passaggio al capitolo '96, ma SNK dovrà tirare fuori qualche nuova idea per il prossimo episodio. Nel frattempo, chi si accontenta gode.

The Games Machine

NON SOLO STORIA, MA ANCHE NUOVE USCITE PER C64, AMIGA E CONSOLE!

RETROTGM

PRESS START

#2
MARZO
2022

OLTRE I LIMITI

Sonic The Hedgehog, Scramble Infinity e oggi anche Puzzle Bobble: sembra proprio che non ci sia limite alla capacità degli appassionati di realizzare conversioni stupefacenti – e considerate impossibili – sul Commodore 64. È, probabilmente, il grosso vantaggio di avere a disposizione una piattaforma "standard" fatta e finita, con le possibilità di espansione limitate alle REU e poco altro: l'hardware viene studiato a fondo, fino all'ultimo circuito, con l'obiettivo di tirare fuori l'effetto magico che nessun altro aveva mai visto prima e, dai tempi in cui i giochi avevano otto sprite su uno schermo quasi monocromatico a oggi, il biscottone ha percorso tantissima strada, ben quarant'anni di gloria. Anni in cui i programmatori non hanno smesso di individuare "falle" nei chip Vic-II e Sid, usandole a loro vantaggio per far compiere al C64 prodezze di cui in teoria non sarebbe stato capace. Ma tutto questo non sarebbe possibile senza una community di devoti grafici, musicisti e programmatori che, spesso soltanto per diletto, mettono a nudo le loro tecniche e le condividono con altre persone, un mondo parallelo che vive a sé dove le normali regole del mercato non valgono più. Pensate solo a cosa si potrebbe ancora fare oggi, con macchine più potenti come Super Nintendo, Megadrive, PlayStation o Saturn, se solo fosse possibile applicare le stesse metodologie.

Paolo Besser

Meglio di Rick Dangerous per Amiga c'è solo la versione per Wii, ma su Amiga!

[illegible] più belli dell'anno, per C64 e [illegible]

Diciamo la verità: amiamo giocare oggi, ma è affascinante anche fantasticare sui titoli di domani, impazienti di passare a fil di joystick successi annunciati, piacevoli sorprese o cocenti delusioni. Come resistere quindi fino all'uscita di **Wolfenstein 3D** per Amiga 1200? Quando lo vidi flexare sui PC nel lontano 1992 la mia fede in Denise vacillò, ma non è mai troppo tardi per dimostrare che anche il nostro amato Commodore può macchiarsi di sangue Nazi senza batter ciglio o quasi. Per gli amanti dei cabinati è in dirittura d'arrivo invece **Scramble 500**, fedele porting del celebre shooter che di tante monetine mi spogliò, che come il nome suggerisce girerà anche su un normale Amiga 500. E vorrei ben vedere! Per la serie "a volte ritornano, per fortuna!" mi sto già scrocchiando i microswitch in attesa di controllare ancora una volta il mitico esploratore **Rick Dangerous**, in edizione remastered per Amiga 1200 e CD32, con lo stesso gameplay dell'originale e gli asset grafici della versione Wii. Se per caso questa invasione di remake vi stesse facendo temere una crisi di creatività da parte degli sviluppatori amighisti, **Creeping Me Out: Hex Night** è un originale platformer adventure che promette boss di fine livello, azione riassumibile in un mix tra Turrican e Castlevania e pure un'interessante storia da seguire.

Sull'amato C64 le novità sono se possibile ancora più entusiasmanti, a partire da **Lykia - The Lost Island**, avventura ispirata alla serie Zelda dall'incredibile grafica che prevede l'alternarsi tra giorno e notte, decine di personaggi con i quali interagire, vaste aree da esplorare un'affascinante storia in grado di tenerci impegnati per ore. Medaglia d'oro sulla fiducia? Giammai, dovrà passare come tutti sotto le forche caudine della redazione, ma le premesse sono più che buone. Sarah Jane Avory, reduce dal successo del recente Briley Witch Chronicles, non dorme sugli allori e sta lavorando a **Zeta Wing II**, sequel del celebre shooter dal quale dobbiamo aspettarci nemici a profusione, livelli di parallasse come se piovesse, tonnellate di proiettili e upgrade, più malvagi boss di fine livello. Grafica, sonoro e linee di codice tutte a cura della programmatrice più skillata dell'universo 8bit. **Turdle** è invece la versione per C64 di Wordle, un mix tra word game e Master Mind. Non ci farà saltare dalla sedia, ma considerato che l'originale ha attirato l'interesse – e un compenso a sette cifre – del The New York Times, direi che la sua presenza nel parco giochi del biscottone è più che giustificata.

Emanuele Feronato

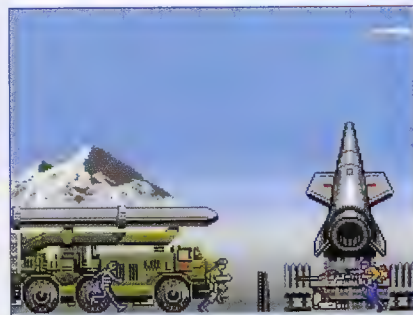
[illegible] Turdle, versione biscottona di Wordle

[illegible] con gli shooter in 3D per PC. [illegible]

Green Beret

• Amiga free
→ danteretrodev.itch.io/greenberet

C'era una volta la Guerra Fredda. E c'era un coin op di Konami chiamato furbescamente Rush'n'Attack, "furbescamente" perché si pronunciava esattamente come "Russian Attack". Qui da noi, però, era noto con un altro nome: Green Beret, e ci metteva nei panni di un ganzissimo soldatone americano di quelli che spopolavano nei film action degli anni Ottanta, armato soltanto dei suoi muscoli, della sua uniforme e soprattutto del suo fantasmagorico coltellaccio milleusi, buono per aprire le lattine della carne in scatola e, all'occorrenza, il torace di qualche nemico. E infatti il nostro eroe è così che si fa strada lungo i quattro livelli che compongono il gioco: mollando fendenti a tutti i soldati in arrivo, abbassandosi per schivare i colpi e saltando gli ostacoli che gli bloccano la vita, agguantando saltuariamente qualche arma speciale con l'uccisione di qualche ufficiale (principalmente bazooka e lanciafiamme). Dopo tanti anni, Green Beret arriva su Amiga grazie al prode Dante: non tanto una conversione 1:1 dell'originale, quanto una propria interpretazione tramite Scorpion Engine, migliorando la grafica originale con qualche colore in più e riproducendo sostanzialmente la stessa giocabilità dell'originale. L'unica differenza è che per usare l'arma speciale non useremo un secondo pulsante, ma bensì dovremo tenere il tasto fuoco premuto più a lungo, una soluzione intelligente che non limita affatto il gameplay. -**p.bes**

Ok il coltello, ma col bazooka è meglio!

Il copper fa il suo dovere e aggiunge una simpatica sfumatura sullo sfondo.

AMIGA
Non una conversione precisa fino all'ultimo pixel, ma una buona reinterpretazione di Green Beret molto piacevole da giocare.

+ Grafica rippata con aggiunta di colore.
+ Molto divertente da (ri)giocare.
- Qualche perdonabile difetto qui e lì.

76

Old Towers

• Atari ST free
→ t.co/oa2iyNMqOr

Gli smartphone hanno imposto nuovi modi di intendere i videogiochi grazie all'interfaccia touch, ma molti di essi funzionano egregiamente anche con joystick e tastiera. Old Tower è sicuramente un ottimo esempio. Pregevole conversione di un rompicapo per ZX Spectrum, questo gioco ci costringe a "scivolare" nelle quattro direzioni cercando di raccogliere tutte le gemme presenti in ciascun livello, facendo attenzione a non urtare trappole e nemici disposti maleficamente sul nostro passaggio, altrimenti ci costerebbero una vita. La difficoltà consiste principalmente nel fatto che, una volta mossi in una direzione, non possiamo fermarci fino a che non incontreremo un ostacolo o una parete e, nella versione ST in particolare, nel campo visivo ridotto rispetto alle controparti a 8 bit. Già: i personaggi sono più belli e dettagliati, ma occupano più spazio e così possiamo vedere meno elementi sullo schermo. In questo modo il gioco è un po' più impegnativo, ma la grafica è sicuramente molto più bella e gradevole da vedere. -**p.bes**

Uno alla volta, i cannoni sparano frecce da evitare con tempismo. Un gameplay "da smartphone" adattato ai computer classici.

La grafica a 16 bit di Old Towers è sicuramente più piacevole da vedere.

ATARI ST
Un simpaticissimo rompicapo che non sfigurerebbe su un modernissimo smartphone, con cui rispolverare il nostro Atari ST!

+ Gameplay equilibrato e coinvolgente.
+ Personaggi più grossi e dettagliati che sullo ZX.
+ Impegnativo e accattivante.

Commodore 64/128, TheC64 free
zzap.to/puzzlebobble

Dalle profonde valli della community sessantaquattrista ecco arrivare Puzzle Bobble, conversione definitiva di uno dei migliori puzzle game di sempre.

Correva l'anno 1994 e, nelle sale giochi giapponesi, fece la sua comparsa un nuovo action-puzzler destinato a diventare un classico: Puzzle Bobble. Il titolo era un abile gioco di parole tra 'puzzle' e 'Bubble Bobble', un altro coin op storico di Taito da cui gli autori avevano tratto i protagonisti (e le bolle) mettendoli in una situazione totalmente diversa: non avrebbero più dovuto saltare su altissime piattaforme e raccogliere bonus elargiti con eccessiva parsimonia, allo scopo di intrappolare i loro nemici nelle bolle, bensì sparare queste ultime con un cannone verso il cielo, dove ad attenderle ci sarebbero state altre bolle colorate appese al soffitto. Lo scopo del gioco, insomma, era mettere in contatto tra loro almeno tre sfere dello stesso colore per farle scoppiare, eliminando la pericolosa – quanto tradizionalmente pacioccosa – creatura intrappolata al suo interno.

L'animazione che precede l'inizio di un nuovo livello, con tanto di vocine digitalizzate.

Un successo planetario

La versione giapponese su hardware Taito ebbe un immediato riscontro di pubblico, ma per invadere il mercato internazionale si decise di usare un canale differente: venne convertito pari pari per Neo Geo e fu distribuito sotto forma di cartuccia in tutto il mondo, diventando in breve tempo uno dei giochi più gettonati in tutte le sale giochi dell'Occidente, molto gradito – per altro – anche dal pubblico femminile. Ne conseguirono, come è lecito attendersi, conversioni più o meno ufficiali per tutti i sistemi da gioco domestici che andavano di moda nel periodo, dalle console a 16 e 32 bit ai PC e, anche dopo l'arrivo degli smartphone, ne uscirono infiniti cloni grazie alla semplicità con cui poteva essere adattato

Ahia, la situazione si è fatta davvero complicata!

al touch control. Chiari motivi anagrafici ne impedirono il port su C64 ma, come ormai dovremmo aver imparato in questo rinascimento postumo dei sistemi a 8 bit, nulla è impossibile per il biscottone e così eccoci qua a giocare a questa replica praticamente perfetta, ancora una volta non ufficiale ma – ci auguriamo – tollerata dai detentori dei copyright.

Una replica 1:1 o quasi

È difficile credere a ciò che si ha davanti agli occhi. Il team che ha realizzato questa conversione ha letteralmente stipato la cartucciona per Neo Geo nelle risorse infinitamente più povere del C64, strizzando l'hardware il più possibile per restituirci tutta, e sottolineo TUTTA l'esperienza dell'arcade, dal logo del Neo Geo alla presentazione animata, passando per la coloratissima tavola degli high score e per la malvagia modalità a due giocatori, con cui è pos-

La mefistofelica modalità a due giocatori ha richiesto molto lavoro.

Le bolle che esplodono, le buffe espressioni dei draghetti... c'è davvero tutto!

sibile porre fine ad amicizie storiche a suon di bolle aggiuntive spedite nella metà campo avversaria. C'è perfino il glitch verde che appariva sullo schermo all'accensione del cabinato! I trenta livelli del coin op sono stati riproposti con la massima fedeltà possibile e, visto che non c'era abbastanza spazio per crediti e punteggi sullo schermo del C64, li hanno messi sul bordo andando in overscan. Non manca neanche la colonna sonora originale, eseguita con sicurezza e maestria dal SID, e nemmeno le vocine digitalizzate durante il gioco, il tutto senza ricorrere a REU o altre espansioni costose. Mancano i fondali ombreggiati, sostituiti da un campo completamente neutro, ma ci sembra una scelta più che plausibile data la scarsa risoluzione del C64 e, soprattutto,

La tabella dei migliori punteggi è proprio identica a quella del coin op.

la sua limitata palette: qualunque altra soluzione avrebbe soltanto creato confusione, senza per altro appagare l'occhio.

Si gioca allo stesso modo

L'aspetto che colpisce più di tutti è il gameplay. Ci sono delle piccole differenze rispetto al coin op: nel primo livello manca la 'traccia' che aiuta a mirare (non che servisse a gran che) e far penetrare le bolle negli spazi più angusti può essere un po' più difficile, ma questo non scalfisce minimamente l'esperienza di gioco. Anzi: lo scorso 10 febbraio è stata pubblicata la versione 1.1, che ha migliorato proprio questo aspetto, rendendo il gameplay

La replica del boot del Neo Geo ci ricorda da dove proviene questo gioco.

ancora più fedele all'originale. Quante volte potremo continuare la partita, lo decidiamo noi a monte, inserendo una diversa quantità di "crediti" durante la presentazione (possiamo usare il tasto fuoco, o anche il tasto 5 come sul MAME) prima di premere i tasti 1 o 2 per stabilire il numero di giocatori. Senza ombra di dubbio, ci troviamo di fronte a un lavoro di conversione non solo meticoloso, ma a dir poco maniacale: su C64, Puzzle Bobble è una conversione capace di assorbire e replicare tutto lo spirito dell'arcade, proponendo una sfida nuova e avvincente anche a chi ha imparato a destreggiarsi su di esso in sala giochi.

Paolo Besser

COMMODORE 64

Ero un grandissimo fan del coin op e credo di aver installato un'infinità di cloni sui miei cellulari, ma questa conversione per Commodore 64 è a dir poco strepitosa! Un lavoro di cesello davvero pazzesco, allo scopo di mettere ogni singolo pixel nel posto giusto su un hardware che non rende la cosa molto agevole, considerando che in modalità multicolor i pixel sono rettangolari. La versione 1.1 corregge i piccoli bug che rendevano il gameplay in qualche modo differente e questo, insieme a Sonic il mese scorso, è un nuovo capolavoro per il computer dei miracoli.

+ Maniacale riproduzione del gioco da sala.
+ Un gioco praticamente senza tempo.
+ Sarà anche ripetitivo, ma importa?

97

Radical Moves

• Amiga 🗁 €3,40
→ scattergoodstudios.itch.io/radical-moves

Vi siete mai trovati nella situazione di sperare che un gioco sia poco divertente, così da poterlo accantonare senza pensarci due volte? A me è capitato con Radical Moves. Amo gli action platformer a schermata fissa, perchè li reputo la massima espressione del panorama

Il secondo mondo riesce a essere peggio del primo...

videoludico degli anni d'oro degli 8 e 16 bit, e i 99 livelli promessi mi hanno portato a impugnare il joystick con estrema gioia. Nei panni di Rob dobbiamo raccogliere tutte le lattine senza farci uccidere da amebe e schifezze assortite, ognuna con il suo schema di movimento. Grazie a bombe illimitate, possiamo momentaneamente stordirle per poi ucciderle andando loro addosso. Vari bonus sotto forma di palloncini ci garantiscono vite extra, barriere protettive o la distruzione immediata di tutti i nemici. Non mancano boss di fine livello, ma la realizzazione è davvero amatoriale, al punto che vorrete chiuderlo subito. Anzi no, perché diverte. Ma non ci siamo. -**EF**

AMIGA

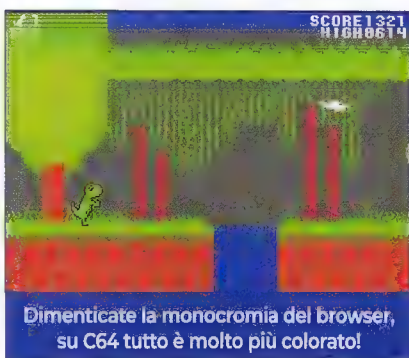
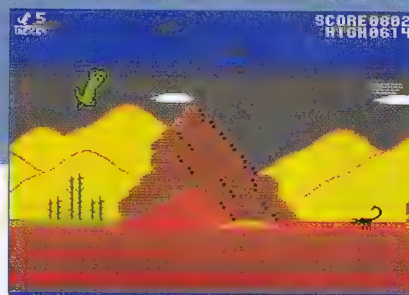
Un action platformer frenetico e divertente, rovinato da un comparto artistico pessimo. Qualcuno si offre per un reskin?

+ Ottimo potenziale...
- ... buttato alle ortiche.
- Diffidate dei cugini "bravi con la grafica"

58

T-Rex 64

• Commodore 64 🗁 Free
→ maciejmalecki.itch.io/trex64

Il simpatico endless runner integrato nel browser Chrome, pensato per alleviare la noia quando la connessione latita, trova un degno cugino sul Commodore 64 grazie a questo divertente remake di Maciej Malecki. A differenza del suo ispiratore, T-Rex 64 è suddiviso in livelli di difficoltà progressiva e prevede mondi dall'aspetto grafico molto diverso, oltre a una maggiore varietà di ostacoli a cui prestare attenzione. Il nostro dinosauro

Dimenticate la monocromia del browser, su C64 tutto è molto più colorato!

Lo sprite in alta risoluzione del tirannosauro è un piccolo tocco di classe.

procede a velocità costante e può solo abbassarsi o saltare, variando nel secondo caso l'intensità (e l'altezza) del salto con una pressione più prolungata del tasto fuoco. Carine le musiche e apprezzabile il single load. -**p.bes**

COMMODORE 64

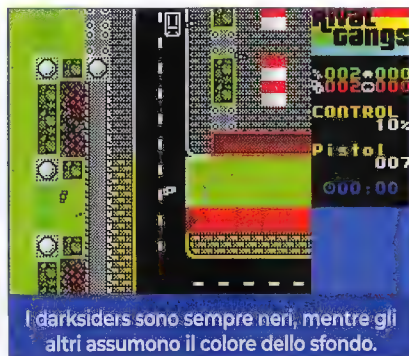
Una piacevole rilettura di un passatempo che, chiaramente, può funzionare molto bene a 8 bit. Ma la ripetitività è innegabile.

+ Livelli e mondi diversi.
+ Grafica e suono di pregevole fattura.
- Piuttosto limitato.

70

Rival Gangs

• Spectrum 🗁 offerta
→ zxpresh.itch.io/rival-gangs

Improbabile quanto sorprendente demake del primo, storico GTA, Rival Gangs ci porta sulle strade malfamate di una città contesa da due bande, i Chameleons e i Darksiders, con l'obiettivo di sterminare gli avversari prima che essi facciano lo stesso con noi. Nel passaggio a 8 bit, il gioco perde la Polizia e lo scrolling (sostituito da schermate fisse), trasformandosi in un'allegra fragfest di omini lillipuziani. Inutile aggiungere che un tentativo

I darksiders sono sempre neri, mentre gli altri assumono il colore dello sfondo.

Poteva mancare la fatale schermata rossa della morte, con scritto "WASTED!"?

del genere va premiato a prescindere, soprattutto per il coraggio e la capacità di adattare un classico degli anni duemila alle poche risorse dello Speccy, riuscendo a mantenere inalterata gran parte del divertimento. -**p.bes**

ZX SPECTRUM

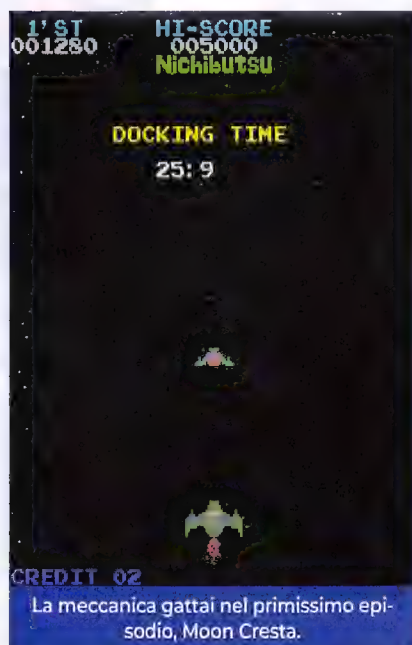
Un clone di GTA dalla grafica ai minimi termini ma distinguibile, con un gameplay semplificato ma accattivante, almeno per un po'.

+ GTA su Spectrum!
+ Mappa cittadina bella grossa...
- ...ma senza scrolling.

79

Terra Cresta e i suoi derivati

Mentre leggete queste righe io sto contando le ore che mi separano da Sol Cresta. È uno dei giochi che attendo maggiormente nel 2022 ed è tutta colpa dell'imprinting, ché Moon Cresta è stato probabilmente il primissimo coin-op in cui ho infilato una monetina da piccolo, assieme a Phoenix. In vista dell'appuntamento col destino urge tornare alle origini, o quasi: laddove Moon Cresta espandeva a modo suo il canovaccio imposto da Space Invaders e Galaxian, è con il seguito Terra Cresta (1985) che la serie decolla sul serio, inquadrando la meccanica gattai (unione, fusione) che rendeva unico il predecessore in uno sparatutto a scorrimento verticale che mostra un grande debito stilistico nei confronti di Xevious. È figlio del suo tempo, un'epoca sperimentale che vede il mercato arcade abbracciare

La meccanica gattai nel primissimo episodio, Moon Cresta.

il Motorola MC68000, mandando in pensione lo Z80 che batteva nel cuore di Moon Cresta, scritto tre anni prima dal solo Shigeki Fujiwara. Terra cresta è spietato, mettiamo subito le mani avanti: il Winger (la nostra nave) vanta una potenza di fuoco risibile, compensabile però da quattro moduli che si aggancerannno alla sua fusoliera modificandone aspetto e arsenale. Il momento più iconico si raggiunge con il potenziamento finale, che trasforma l'astronave in una fenice fiammeggiante capace di incenerire ogni cosa. Inoltre, la pressione di un pulsante dispone in formazione i moduli per coprire un'area maggiore. L'equilibrio tra rischio e ricompensa è evidente una volta presa la mano: il Winger diventa sempre più potente a seconda degli agganciamenti, che però incrementano la sua hitbox, rendendolo un bersaglio più facile per il fuoco nemico.

Eredità domestica

Terra Cresta è stato un gioco molto popolare in Giappone, dove la colonna sonora firmata dal leggendario Kenji Yoshida venne venduta con tanto di adattamento orchestrale, tuttavia le conversioni domestiche si palesano unicamente su Famicom e Sharp X68000. Quest'ultima versione fa parte della collana Video Game Anthology di Dempa: inserite il floppy nel primo lettore e giocherete a Moon Cresta, fate lo stesso nel secondo e avrete il seguito, una bizzarra meccanica ripresa successivamente anche nel doppio adattamento di Mr. Do! e Mr.Do! versus Unicorns. In occidente il destino è diverso, giacché il gioco raggiunge i soli computer europei grazie alla prolifica Imagine Software: al netto della bella illustrazione in copertina firmata da Bob Wakelin, il lavoro è altalenante, diviso tra una dignitosa – ma totalmente monocromatica – versione Spectrum e

Hybris è la cosa più simile a Terra Cresta su un computer occidentale

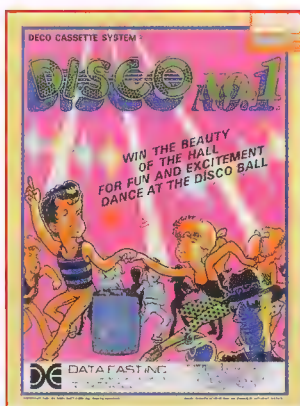
Terra Cresta deve molto a Xevious dal punto di vista stilistico.

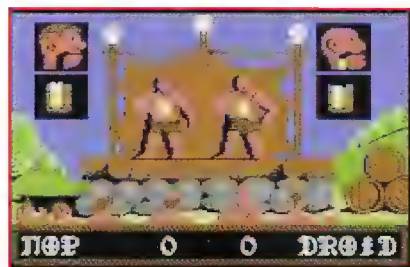
un caotico disastro per C64, riscattato solo parzialmente dalle note di Martin Galway. Per giocare una bella conversione dalle nostre parti dobbiamo attendere il 1989, quando Discovery Software pubblica Hybris per Amiga, un gioco che deve tantissimo al classico Nichibutsu. Il sistema di armamento è assai simile, ma le formazioni cedono il posto alle classiche (e francamente più utili) smart bomb attivabili anche senza ricorrere alla solita barra spaziatrice, mentre la grafica riprende lo stile ispiratore e lo adatta alla tavolozza di Amiga, creando una visione personale e efficace. Indimenticabile l'audio con i suoi potenti riff, un elemento davvero impressionante per noi reduci del SID; è opera del musicista olandese Paul van der Valk, che purtroppo ci ha lasciati lo scorso Agosto all'età di 58 anni. Nonostante una reputazione leggendaria in patria, Terra cresta non ha avuto seguiti degni di nota, forse anche per colpa della defezione di Fujiwara, che abbandonò Nichibutsu per passare a Hudson. Da segnalare il poco ispirato successore Terra Force (1987, l'ultimo episodio a gettone) e il seguito diretto Terra Cresta II, uscito nel 1992 in esclusiva per PC Engine e destinato ad annaspare di fronte alla feroce concorrenza che popola la ludoteca di una macchina universalmente riconosciuta come la regina degli sparatutto. Stendiamo un velo pietoso su Terra Cresta 3D, un fallimento su tutta la linea pubblicato per Saturn nel 1997 che chiude la saga con una caduta di stile clamorosa.

Danilo Dellafrana

Per poter apprezzare i giochi di oggi, può essere utile tornare indietro nel tempo e vedere come ci divertivamo noi stessi, o i nostri genitori, tanti anni fa. In questa rubrica percorriamo la storia a balzi lunghi un lustro, rammentando le uscite del periodo.

40 anni fa: marzo 1982

Venti di guerra nel Mediterraneo: il presidente degli Stati Uniti Ronald Reagan impone sanzioni economiche alla Libia, mentre più a est, in Bangladesh, il potere viene rovesciato da un colpo di stato. Non solo: comincia la guerra tra Inghilterra e Argentina per il dominio sulle isole Falkland. Ma è un mese bellicoso anche per noi videogiocatori, pronti a metterci alla cloche dell'elicottero di Choplifter o del caccia di Zoar, a combattere in Mission-X e poi a "rilassarsi" nei panni di... un topo! Quello di Mouse Trap, per l'esattezza. E quando arrivava il sabato sera? Tutti in pista con Disco N.1, un gioco d'azione un po' folle per il "sistema a cassette Deco" firmato Data East.

35 anni fa: marzo 1987

Il 24 marzo il primo ministro e futuro presidente francese Jacques Chirac firma un accordo storico con Michael Eisner, presidente della Walt Disney Company, per costruire nei pressi di Parigi il parco di divertimenti EuroDisney, più tardi rinominato Dineyland Paris. L'area aprirà al pubblico cinque anni più tardi, nel 1992. Su Commodore 64 si giocava a Portal (il rompicapo, non il gioco d'azione!), a Heart of Africa e al multievento demenziale Blood'n'Guts, mentre gli avventurieri cercavano di risolvere i misteri di Vera Cruz. Altri avventureri, in sala giochi, aiutavano invece Indiana Jones nel coin op del tempio maledetto.

30 anni fa: marzo 1992

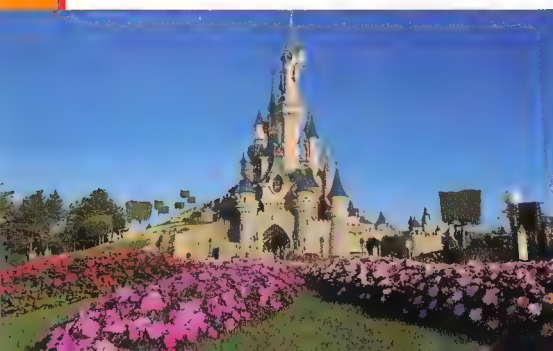
All'inizio del mese Microsoft distribuì Windows 3.1, l'ultima, e più famosa 'finestropoli' a 16 bit prima dell'arrivo di Windows 95. Il 18 marzo si avverava il sogno di Nelson Mandela: il governo bianco sudafricano votava l'attuazione di riforme che avrebbero posto fine all'Apartheid e dato vita a un parlamento multietnico In Italia usciva Catalypse per C64, uno dei migliori (e più snobbati) shoot 'em up dell'epoca, mentre su Amiga spopolavano Myth: History in the Making e John Madden Football, e su PC si giocava a Might & Magic III e Conquest of the Longbow: The Legend of Robin Hood.

25 anni fa: marzo 1997

È il mese dei giovani fenomeni nello sport: Tara Kristen Lipinski e Martina Hingins, all'epoca rispettivamente 14 e 16 anni, diventano campioni del mondo nelle loro discipline sportive, pattinaggio artistico e tennis. Su PC arrivano Jedi Knights, Resident Evil, Incubation, Postal, Grand Theft Auto e l'italianissimo Screamer Rally, mentre su PlayStation si gioca a Dark Forces, Grid Run, Mechwarrior 2, Spot Goes to Hollywood, Tilt e Virtual Pool. Anche il Saturn dice la sua, con Die Hard The Arcade, Soviet Strike, Terra Drive e Sega Worldwide Soccer.

Paolo Besser

MARTHA IS DEAD

REVIEW

UNO SCATTO, UNA VITA, UNA MORTE

È giunto il momento di addentrarsi nei meandri del nuovo gioco di LKA, drammatica avventura narrativa in cui l'orrore si mischia su più piani...

di **Marco "Brom" Bortoluzzi**

Giugno 1944. In un paesino toscano poco distante dalla Linea Gotica e dai combattimenti fra Alleati e forze nazifasciste, un terribile omicidio scuote la comunità di abitanti. La giovane Martha, figlia poco più che ventenne di un generale tedesco e di madre italiana, viene trovata morta fra le acque di un lago. Immediata la risposta dei notiziari: l'uccisione è stato un barbaro atto dei partigiani. La verità, però, ha un sapore molto più oscuro e celato in profondità, e toccherà alla sorella gemella Giulia l'arduo compito di rivelarla.

Fra i numeri spunta quello dell'ospedale pischiatrico di Volterra, già ambientazione del titolo precedente di LKA.

MARTHA IS DEAD. E GIULIA?

Giulia non avrà vita facile nel cercare di ricostruire lo svolgimento delle vicende. La salute mentale della protagonista ha infatti sofferto, oltre che per la perdita della sorella, anche a causa di eventi traumatici del suo passato: nella sequenza introduttiva ci viene rivelato come, dopo una parentesi felice trascorsa presso l'amorevole tata, una volta tornata a casa la ragazza dimentica ben presto il significato della felicità. Ma la buona volontà non le manca: laddove tutti sembrano aver deciso di non farsi eccessive domande, la giovane prenderà la sua macchina fotografica, investigherà i dintorni della cascina di campagna dove risiede con la sua famiglia e le rive del vicino lago, all'incessante ricerca di indizi. Proprio partire da questi elementi ci fornisce una buona occasione per parlare dell'ambientazione del gioco. In questa sua seconda produzione – la prima, The Town of Light, risale al 2016 – LKA si è data da fare per sviluppare non solo la componente narrativa, ma anche quella esplorativa e legata all'interazione con ciò che ci circonda. Anche se a voler essere larghi Martha is Dead rientra nel genere dei "walking simulator", in realtà non ci limita ad avanzare lungo dei corridoi: i dintorni della casa di residenza sono liberamente esplorabili, e ci vengono offerti sia obiettivi primari, necessari per la prosecuzione della storia, che secondari; completare questi ultimi non sarà fondamentale, ma serviranno ad espandere e approfondire ulteriormente gli eventi di quei tragici giorni. Ottima anche l'idea di introdurre una photo mode "storicamente accurata", nel senso che Giulia tirerà effettivamente fuori una macchina fotografica dell'epoca per scattare le sue foto, che andranno poi sviluppate nella camera oscura. Naturalmente, è stato fatto qualche adattamento per semplificare l'esperienza, ma il risultato è comunque efficace e ben inserito a livello narrativo.

UN GIOCO NON SENZA I SUOI SPIGOLI E ASPERITÀ, MA CHE DIMOSTRA PIENAMENTE IL CORAGGIO DI LKA

L'uso della macchina fotografica sarà fondamentale per rivelare la verità.

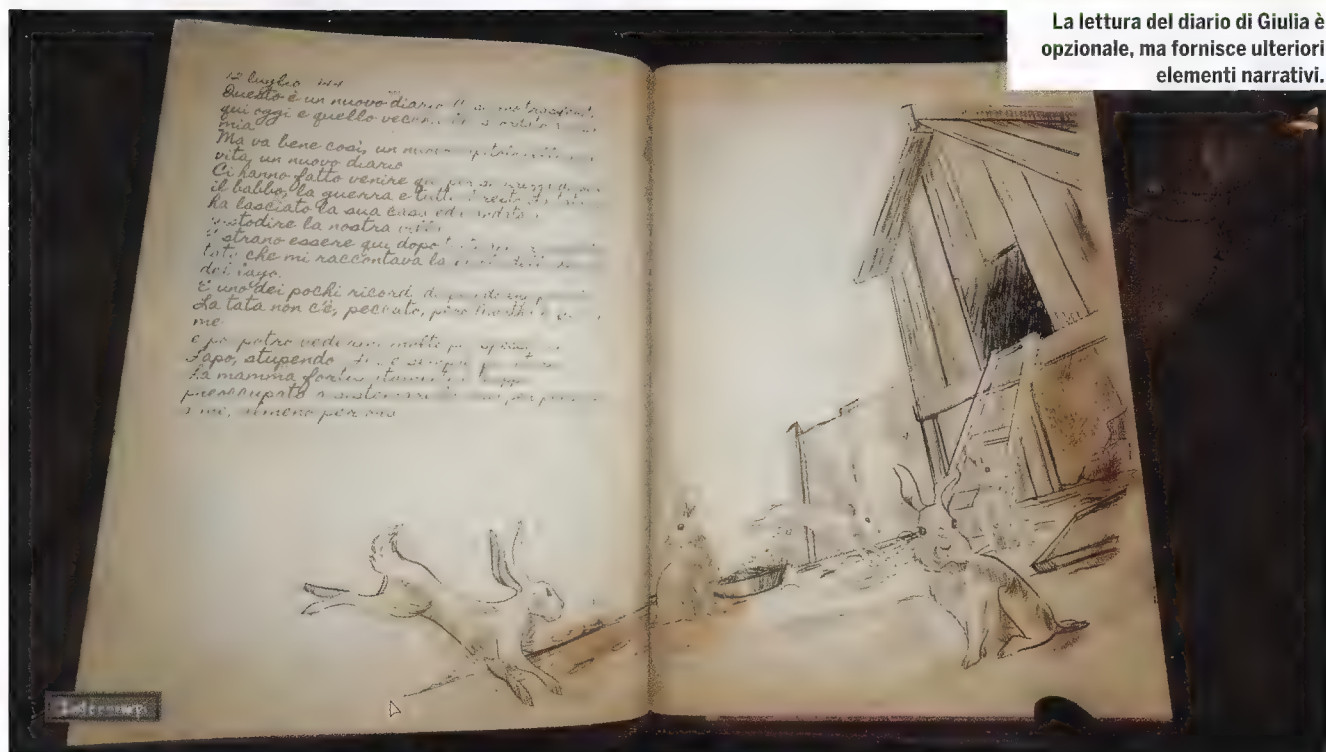
LINEA GOTICA

Se a livello di gameplay non manca qualche idea interessante, che fornisce un po' di benvenuta varietà all'esperienza, il vero cardine del gioco è però la sua componente narrativa. Anche per questo motivo ci asterremo dall'entrare nei dettagli per quanto riguarda lo sviluppo della trama, parlandone comunque in termini generali. Prima di tutto, partiamo dall'evento motore dell'intera vicenda, cioè l'assassinio di Martha. Per quanto abbia la sua indubbia importanza, quest'ultimo in realtà passa in secondo piano rispetto alla storia di Giulia, del suo rapporto con la sorella, con la severa madre – che nel suo passato recente conta un soggiorno in manicomio – e con la tormentata psiche della stessa Giulia, all'interno della quale la tragedia per la scomparsa di Martha si unirà ai fantasmi che tormentano la sua gioventù. Con il passare delle ore, sarà proprio Giulia il personaggio che impareremo a conoscere meglio, ricostruendone poco a poco la personalità e accompagnandola nello svelare la vera portata della tragedia che ha colpito la sua famiglia. Il momento storico in cui è ambientato il gioco è poi significativo, e non scelto a caso da LKA. Nel giugno 1944 siamo infatti vicini all'assalto delle forze alleate alla Linea Gotica, e ovviamente questo porta l'azione partigiana nelle sue retrovie a intensificarsi e a coinvolgere la stessa Giulia, indecisa su cosa fare. Suo padre le vuole bene, ed è un soldato tedesco; ma dall'altra ci sono i giovani del paese che lei conosce da tempo, molti dei quali di fede partigiana. Che fare? Meglio schierarsi con qualcuno, o piuttosto fare finta di nulla, immersi come già siamo nelle nostre tragedie personali?

Martha e Giulia, due sorelle felici. Ancora per poco.

ILLUDERSI È NECESSARIO

La storia di Martha is Dead è brutale. Non uso questo termine a caso: probabilmente avrete sentito parlare della censura attuata da Sony (sbagliata, a nostro modo di vedere, ndMario) ma non presente nelle versioni per PC e Xbox , ed effettivamente ci sono due scene in particolare che, per chi non mastica horror a colazione e pensa di trovarsi di fronte un'avventura narrativa relativamente

IL VERO CARDINE DELLA VICENDA È GIULIA E LA SUA TORMENTATA PSICHE

La lettura del diario di Giulia è opzionale, ma fornisce ulteriori elementi narrativi.

Chi potrebbe mai voler fare del male a una ragazza così dolce?

tranquilla, potrebbero risultare estremamente forti, specie considerata la componente di interazione necessaria per portarle a termine. Vale la pena sottolineare che non sono state inserite puramente per il cosiddetto effetto shock, ma hanno il loro senso all'interno della linea narrativa e della spirale degli eventi, la cui piega diventa decisamente più drammatica nei quattro capitoli conclusivi. Certo, da un lato a chi scrive viene da chiedersi

Ma sarà il quadro giusto da mettere sopra il telefono, mi domando io?

se, sopratutto nella seconda scena, un bel fade to black – magari opzionale – avrebbe potuto essere una scelta più elegante; ma dall'altro, va riconosciuto anche il coraggio di LKA di voler rappresentare la storia fino in fondo, senza necessariamente risparmiare particolari. Chiaramente, come in ogni avventura narrativa, anche quanto viene raccontato da Martha is Dead andrà ad avere effetti diversi su chiunque decida di scoprire la storia di Giulia e della sorella. Personalmente, l'ho trovata una storia dura, che non vuole risparmiare i pugni allo stomaco ma che allo stesso tempo a volte tende ad esagerare con i suoi intrecci, e non è semplice capire se si tratti di inaffidabilità della

Niente dice "casa della nonna" quanto una macchina a cucire come questa. Forse giusto la stufa a legna della Zoppas.

narrazione (e quindi giustificata nel contesto) o piuttosto di una scrittura che ha voluto spingersi troppo in là; ma d'altronde, senza osare non si può nemmeno scoprire i propri limiti. Che dire, dunque, in conclusione? Sicuramente che se c'è una cosa in cui Martha is Dead riesce in pieno, è dimostrare il coraggio di LKA: dedicare anni della propria vita a produrre un gioco è sempre un azzardo, e soprattutto quando i temi che tratta sono così delicati e tragici allo stesso tempo. Qualche spigolo c'è nel loro gioco, indubbiamente. Ma c'è anche un'avventura che non tutti avrebbero osato proporre.

REVIEW

NUOVE OMBRE SU MAGALAN

Dopo un primo capitolo non proprio brillante, Piranha Bytes ci riprova con la solita formula del suo ARPG "fantasy-sci-fi". E qualche consapevolezza in più.

di **Gabriele "Lelle" Barducci**

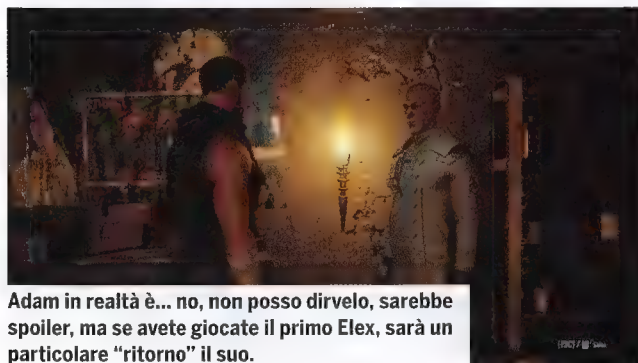
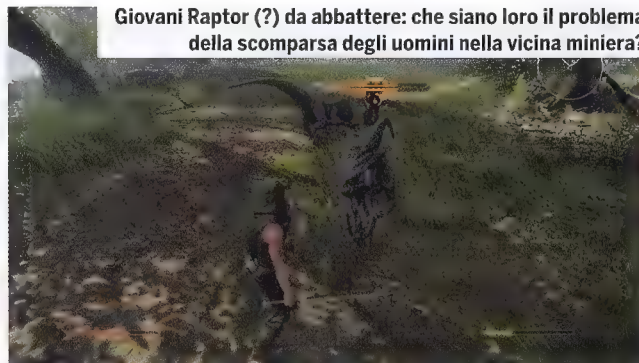
Per riassumere e giocare di brevità e pigrizia, potrei lasciare una dichiarazione e chiudere qui, senza troppi fronzoli, con la consapevolezza che tale frase ha un carico di significato enorme: Elex 2 è il classico gioco dei Piranha Bytes, con qualcosina in più. Per chi è a conoscenza del retaggio degli sviluppatori tedeschi la recensione potrebbe già essere finita qui, mentre per i più curiosi ecco qualche altra parola che vi permetta di capire se investire tempo e denaro in questo sequel.

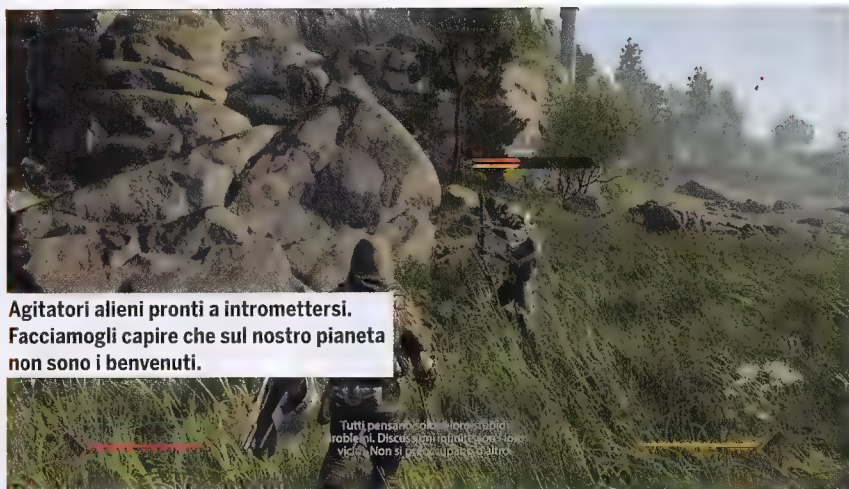
ASSOLUTAMENTE INASPETTATO

Come già mostrato da un editoriale di non pochi mesi fa, sono un grande estimatore delle opere sviluppate da Piranha Bytes, pur riconoscendone tutti i limiti. Di questi, il primo Elex ne aveva parecchi, che assumevano un contorno di forti intenzioni: il valore conservativo è un marchio di fabbrica che va oltre ogni desiderio o voglia di evolvere una formula di gioco così vecchia, quasi anacronistica, che comunque nel mondo ha ancora tantissimi estimatori. Dunque con Elex 2 gli sviluppatori mantengono la propria fedeltà a una formula GDR purissima e articolata, con un senso di personalizzazione e progressione chirurgico, che si scontra come sempre con decennali problemi che lo studio di sviluppo si porta dietro da tanto, troppo tempo. Bisogna sottolineare però che l'annuncio di Elex 2 in qualche modo è stato totalmente inaspettato e non è difficile pensare che dopo l'acquisizione da parte di THQ Nordic, lo stesso publisher abbia supportato in linea diretta lo studio di sviluppo. Dalla comunicazione al prodotto finale, si percepisce uno sforzo maggiore – economico in primis – e la sfacciataggine di vendere in grande stile quello che, per l'ennesima volta, non è altro che il classico gioco di Piranha Bytes.

MAGALAN, DOPO LA COMETA

Senza troppi preamboli, Elex 2 inizia pochi mesi dopo la fine del primo. La profezia dell'Ibrido si è rivelata corretta, e dallo spazio sono giunti visitatori alieni pronti a mettere a ferro e fuoco il pianeta. Riprendendo i controlli di Jax, il nostro scopo sarà quello di riunire le già note fazioni sotto un comune vessillo e combattere contro l'invasore alieno. Furbescamente, gli sceneggiatori hanno deciso di guardare al passato, in particolare da Gothic 2, attingendone fin troppo. Se il comparto narrativo dei titoli Piranha Bytes si è sempre attestato su livelli più che ottimi, Elex 2, pur presentando una storia piena di colpi di scena e con dialoghi ben scritti e recitati, ha quel retrogusto di storia non proprio originalissima che se messa a confronto con Gothic 2 rivela fin troppe similitudini. Parlando di novità ed effettivi miglioramenti, Elex 2 ha ricevuto una profonda cura riguardo i modelli, animazioni e meccanica di combattimento. Quest'ultima, pur rimanendo identica da circa venti anni, è

> IL JETPACK È STATO RIVISTO, ADESSO SARÀ FONDAMENTALE CONSIDERARLO ALLA PARI DI UN'ABILITÀ, POTENZIANDOLO COSÌ DA SBLOCCARE BONUS DI GIOCO, OLTRE A SFRUTTARNE LA VERTICALITÀ

Adam in realtà è... no, non posso dirvelo, sarebbe spoiler, ma se avete giocate il primo Elex, sarà un particolare "ritorno" il suo.

Giovani Raptor (?) da abbattere: che siano loro il problema della scomparsa degli uomini nella vicina miniera?

Agitatori alieni pronti a intromettersi. Facciamogli capire che sul nostro pianeta non sono i benvenuti.

stata ripulita e resa più fluida, con hitbox riviste per quanto riguarda i colpi inferti con armi a distanza e con animazioni più sinuose, morbide e convincenti. Jax dunque risulterà molto più naturale nei movimenti, lasciando nell'oblio quei modelli freddi e statici del primo capitolo che lo facevano sembrare un manichino; lo stesso muoversi per la mappa, alternare la camminata allo scatto o usare la verticalità del jetpack, ora sarà tutto più fluido e armonioso per il nostro occhio.

NUOVO GIOCO, STESSI PROBLEMI

Con un senso di progressione appagante che ci farà gonfiare il petto di orgoglio quando finalmente affronteremo zone di gioco prima precluse data la presenza di nemici altamente pericolosi, Elex 2 presenta netti miglioramenti rispetto al suo predecessore, ma inciampa sempre su qualche sassolino fin troppo spigoloso. La mappa di gioco questa volta ha un design più convincente, premia i giocatori più curiosi e

Nel mondo di Elex c'è Billy Idol. Sono serio. C'è un'intera missione dedicata all'organizzazione di un suo concerto.

sin da subito regala il giusto tempo per farci acclimatare, ma nulla è cambiato dal precedente titolo: ancora Chierici, Berserker, Albe e Fuorilegge a regnare sulle terre in conflitto, con l'unica novità dei Morkons, fazione emersa dal sottosuolo, vestiti in modo bizzarro e adoratori dell'oblio e del dolore, un curioso parto estetico che ha come genitori Mad Max ed Hellraiser. Il Jetpack questa volta avrà molte più funzionalità e diretti potenziamenti, ma assieme a tante

> CONCRETAMENTE, AL NETTO DEI MIGLIORAMENTI, ELEX 2 È PUR SEMPRE UN GIOCO DEI PIRANHA BYTES, PRENDERE O LASCIARE

altre abilità da sviluppare, anche questo oggetto rientrerà nella nostra costruzione del personaggio che, dall'apposita schermata di crescita e distribuzione punti, costruiremo a seconda del nostro stile di gioco. Nonostante tutte le migliorie elencate, il punto centrale non cambia: la natura di Elex 2 è quella di un titolo estremamente conservatore di una formula di gioco che oggi si potrebbe definire anacronistica, anche solo mettendolo a confronto con qualunque altro GDR moderno. Queste meccaniche arcaiche sono però ancora oggi il suo marchio di fabbrica, pensate per quei videogiocatori che sono totalmente consapevoli che, se vogliono affrontare un GDR libero, personalizzabile e con una formula di gioco fortemente classica, con libertà di scelta e azione, longevità assicurata e centinaia di quest tra primarie e secondarie, Elex 2 è il gioco adatto per loro. Tenete però presente che il pacchetto include anche tutti quegli spigoli che Piranha Bytes non riesce a – e forse non vuole – smussare da ormai da più di venti anni.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Piranha Bytes / THQ Nordic
Prezzo € 49,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
PEGI 18+

Configurazione di prova
Intel Core i7, 16GB RAM, GeForce GTX1650 Ti, HDD

Com'è, come gira
Sulla configurazione di prova si gioca benissimo a dettaglio grafico alto, anche se all'interno dei campi delle fazioni, a causa dei molti NPC e oggetti caricati, si notano sporadici rallentamenti, pop up e texture caricate in ritardo.

PRO
- Esteticamente ripulito nelle texture e nelle animazioni
- Senso di progressione tangibile ed appaganti
- Dialoghi e doppiaggio di ottima fattura...

CONTRO
- ...ma la storia è la fiera del già visto e sentito
- Le classiche "legnosità" in fase di combattimento
- [illegible]

COMMENTO
Elex 2 è il classico gioco dei ragazzi di Piranha Bytes: una formula GDR classica e conservatrice, a cui si aggiungono importanti ottimizzazioni nelle meccaniche di gioco, pulizia dei modelli e animazioni. Il pacchetto di gioco [illegible] una narrativa rivista, funzionale [illegible] originale, decine e decine di ore di gioco assicurate e tanti combattimenti "legnosi". Insomma, prendere o lasciare, come è sempre stato per ogni gioco dei Piranha Bytes.

VOTO [73]

REVIEW

ANIME DA GIOCARE

Una scuola avvolta da una barriera impenetrabile, studenti e insegnanti nel panico, nebbia che avanza, individui con poteri soprannaturali... No, non è la trama di un nuovo manga di Weekly Shōnen Jump.

di **Gian Filippo "K3lpie" Saba**

Un titolo orgogliosamente giapponese che sfrutta appieno le stesse premesse e formule su cui si appoggiano tantissimi anime moderni. Al centro della storia di Monark c'è un colorito cast, le cui abilità e personalità sono sin da subito ben contraddistinte, specie se messo a confronto con le anonime comparse tutte prive di quel tocco stravagante che da sempre marchia i prescelti: capelli improbabili, vestiti sgargianti e voci inconfondibili. Naturalmente, il nostro protagonista non è da meno. La chioma bianca e gli occhi rossi fanno sì che questo studente appena trasferitosi dall'estero non passi inosservato.

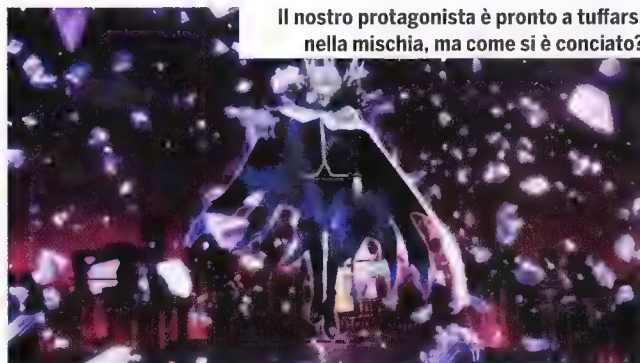
ANIME FINO AL MIDOLLO

Il nuovo ARPG di FuRyu (autori di The Caligula Effect e, soprattutto, del buon Crystar) è semplicemente esagerato nel senso buono del termine, ma dal punto di vista prettamente narrativo lascia sfortunatamente un po' a desiderare. La storia ricorre spesso e volentieri ai più triti e ritriti dei cliché e una volta accesa la console o il PC si sa esattamente a cosa si va incontro, anche se nelle prime ore di gioco non si può fare a meno di sentirsi decisamente spaesati. Dopo la sigla iniziale veniamo subito catapultati nel bel mezzo della storia senza alcun contesto, se non dei vaghi riferimenti alla nostra morte che lasciano tante domande alle quali trovare risposta. Si tratta di un puzzle piuttosto divertente da risolvere, grazie anche a quella sana dose di drama alla quale i contenuti nipponici ci hanno ormai abituato. Ora che la scuola Shin Mikado in qualche modo è stata separata dal resto del mondo, molti studenti sono riusciti volenti o nolenti a comunicare con un altro piano dell'esistenza pieno di esseri spettrali utilizzando i propri telefoni. Alcuni di loro, spinti dai loro bisogni e desideri personali, sembrano avere per di più stretto un patto con dei demoni ottenendo dei poteri in grado di influenzare in maniera innaturale l'ambiente che li circonda. Il nostro compito da vice presidente del Consiglio Studentesco sarà quindi rimettere tutto a posto, andando nell'altro mondo per rompere il patto fatto con i demoni e distruggendo gli ideali che stanno alla base dell'accordo, utilizzando degli armamenti chiamati Imagigear.

> LA STORIA RICORRE SPESSO E VOLENTIERI AI PIÙ TRITI E RITRITI DEI CLICHÉ

PERSO NELLA NEBBIA

Monark dà senz'altro migliore prova di sé sul lato gameplay, senza però brillare come potrebbe. Tutte le meccaniche ci vengono rovesciate addosso a inizio gioco e riuscire ad afferrare per bene tutto quello che ci viene detto per poi riuscire ad applicarlo dove necessario è più complicato del previsto. Sebbene più avanti si vada a formare un vero e proprio crescendo, la struttura stessa del gameplay crea un certo distacco tra le varie scene, spezzando nettamente il ritmo. Il titolo si suddivide infatti in larghe sezioni esplorative, che sono di fondamentale importanza per procedere e avere un vero background di tutti gli studenti della scuola, alternate a battaglie in stile JRPG a turni, con tanto di livelli e abilità da sbloccare in grado di modificare l'aspetto dei personaggi. Dopo aver investigato in lungo e in largo per i vari piani degli edifici del campus si arriva in una zona cosparsa di

Come sempre i Simpson predicono il futuro! L'accademia di Shin Mikado viene inglobata in una cupola impenetrabile.

Il nostro protagonista è pronto a tuffarsi nella mischia, ma come si è conciato?

Suvvia, un po' di insanità non ha mai fatto male a nessuno. Sono sicuro che il colorito tornerà presto come prima...

difficile condonare la grande quantità di piccole schermate di caricamento che ricordano un titolo di tanti anni addietro. Monark è cosparso di piccoli errori di "regia", con alunni e insegnanti che cambiano posizione o scompaiono da una scena all'altra senza preavviso. Capita quindi che durante una cutscene ci si ritrovi davanti un gruppo di studenti feriti o agonizzanti, che scompaiono magicamente una volta che si ritorna all'esplorazione, rompendo immediatamente e inesorabilmente l'immersione. Un'ultima nota dolente, per tutti i fan del Giappone italiani, è la mancanza della traduzione in lingua nostrana. Chiunque voglia giocare a Monark sarà costretto a farsi bastare l'inglese.

nebbia, nella quale si perde rapidamente il senno, dove ci viene richiesto di risolvere dei piccoli enigmi che si rivelano presto essere la parte forse più riuscita dell'intero gioco. Una volta superati, è possibile quindi accedere al mondo dei demoni e alle vere e proprie battaglie a turni. Il livello di sfida è piuttosto alto, tanto da meritare una modalità casual che aiuterà senza dubbio i giocatori meno esperti. La longevità è un altro grosso punto forte di Monark, che vanta diversi finali alternativi e una storia che si divide in 4, in modo da permetterci di seguire ciascuno dei partner da vicino.

LA GRANDE PECCA

Finora abbiamo dipinto un ritratto tutto sommato piuttosto positivo. Sfortunatamente, se da un lato le musiche sono più che buone e il doppiaggio è spesso ben riuscito, lo stesso non si può di certo dire per il resto del reparto tecnico. La grafica può essere semplicemente definita

La siglia iniziale in tutta la sua brillante animesità

come "ostinatamente datata": i modelli, le luci e soprattutto le ombre sono a un livello difficilmente accettabile nel 2022 e non brillano nemmeno nella versione per PS5. Si arriva al punto in cui gli splendidi artwork dei personaggi vanno a cozzare direttamente con la loro goffa controparte virtuale, incapace di esprimere emozione al di fuori di un'alzata di sopracciglio o degli occhi sgranati. Questo, unito all'elementare design dei livelli fa si ché, invece che provare

IL TITOLO SI SUDDIVIDE IN LARGHE SEZIONI ESPLORATIVE ALTERNATE A BATTAGLIE A TURNI. UN JRPG ABBASTANZA CLASSICO, INSOMMA

l'impressione di trovarsi in una scuola, ci si trovi su un set di una soap opera, dove ci si accontenta di accennare giusto l'idea della location. Vista poi la semplicità dei modelli, è

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Furyu Corporation & Lancarse Ltd. / NIS America
Prezzo € 64,98 (Digital Deluxe Edition)
Multiplayer Giocatore Singolo
Localizzazione No
PEGI 12+

Configurazione di prova
Ryzen 1600, 8 GB RAM, Nvidia GTX 980, SSD

Com'è, come gira
Non sono saltati all'occhio particolari problemi con il framerate e la risoluzione. Non proprio una sorpresa, a dire il vero, una volta presa in considerazione la grafica non proprio next-gen...

PRO
- Incredibile longevità
- Colonna sonora degna di un vero e proprio Anime
- Fascino pop da manga adolescenziale

CONTRO
- Nessuna traduzione in italiano
- Tecnicamente assai datato
- Piccole [illegible] compromettono parte dell'esperienza

COMMENTO
In parte, la non piena riuscita di Monark potrebbe essere facilmente imputabile a un team di sviluppo [illegible], che è senza dubbio riuscito a creare un interessante gioco di ruolo a turni con meccaniche relativamente complesse e interessanti. Con il suo sistema di Follia e Risveglio, Monark offre davvero tantissime ore di interessante gameplay, specie per i fan degli anime e dei JRPG, ma fallisce [illegible] a raggiungere il proprio potenziale per via di un reparto tecnico che non riesce a tenere il passo con i tempi e diventa spesso motivo di frustrazione.

L'EROE NUDO

Non tutti gli eroi indossano un mantello. Alcuni, come il protagonista del gioco di DrinkBox, si presentano addirittura come mamma li ha fatti...

di **Emanuele "Triqui" Feronato**

TGM SILVER AWARD

In un giorno qualsiasi, un uomo qualunque si sveglia nudo come un verme nel capanno degli attrezzi di una sontuosa magione in un villaggio sperduto, senza memoria alcuna di chi sia o dove si trovi. Al suo posto io avrei approfittato per gironzolare in costume adamitico facendo l'elicottero, ed è per questo che DrinkBox Studios non mi ha voluto come protagonista di Nobody Saves the World, coloratissimo hack n' slash del team canadese già amato per i due metroidvania Guacamelee!

VISTO IL TITOLO, ALLORA CHI CI SALVA?

Veniamo a sapere che il potente mago Nostramagus è misteriosamente sparito, lasciando solamente un messaggio di aiuto e la sua bacchetta magica. Contemporaneamente, una maledizione chiamata Calamità si è abbattuta sul regno, che ora è sotto assedio da parte di mostri malvagi. Coincidenze? Non lo sappiamo, ma di una cosa siamo certi: Nessuno deve salvare il mondo. Non perché gli abitanti meritino di essere abbandonati al proprio destino, ma perché Nessuno è il nome dello svestito protagonista. Impugnato l'incantato artefatto dello scomparso Nostramagus, scopriamo che non ha alcun potere se non quello di trasformarci in un ratto. Le contenute dimensioni del roditore ci permettono di attraversare cunicoli troppo angusti per un umano, e il suo morso pestilenziale è in grado di avvelenare anche i nemici più coriacei, fiaccandoli per bene prima del colpo di grazia. Certo però che andare a spasso per un mondo fantasy con una pantegana non sembra essere il massimo della vita.

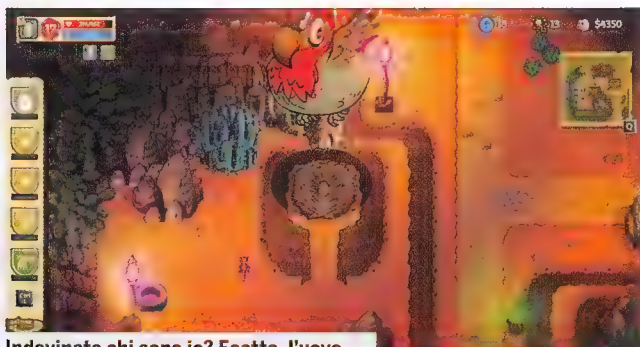
Gli ingressi dei dungeon sono molto pittoreschi.

IL RANGER? SOLO UN TIPO CHE HA LIVELLATO MOLTO

Eppure, kill dopo kill, quest dopo quest, il sorcio guadagna esperienza e livella, diventando più forte ma soprattutto rendendo la bacchetta magica in grado di trasformarci in altre creature, come il ranger con il suo arco infallibile o il guerriero dall'impenetrabile armatura, o il mago, il culturista, il cavallo, l'uovo – giuro, non sto scrivendo a caso – e così via per un totale di ben diciassette sgangherati personaggi, ognuno con le proprie abilità attive e passive oltre ad una serie di attacchi piuttosto bizzarri. A questo punto sorge un dubbio: ma è un gioco serio o una parodia? Nonostante sia farcito di umorismo, demenzialità e iperboli dei cliché dei giochi di ruolo, Nobody Saves the World è un hack n' slash tremendamente solido, con una vasta mappa comprendente vari biomi e alcune sezioni metroidvania, un ottimo sistema di combattimento e di crescita dei personaggi e una gestione dei perk talmente complessa che per almeno sei o sette ore non mi sono accorto della mancanza dell'inventario. Non è possibile equipaggiare i nostri eroi, peccato apparentemente mortale che però qui non si nota nemmeno, anzi il doversi districare tra armi e equipaggiamento avrebbe solo complicato inutilmente la situazione.

ROBOT LANCIA CONIGLI O [illegible]

Una volta sbloccato un numero sufficiente di creature, è possibile sbizzarrirsi con le abilità speciali di ognuna assegnandole liberamente a chiunque: la tartaruga potrebbe quindi scagliare una tempesta di frecce,

UN COLORATISSIMO HACK'N'SLASH CHE ARRIVA DA DRINKBOX, TEAM CANADESE GIÀ AMATO PER I DUE METROIDVANIA GUACAMELEE

Indovinate chi sono io? Esatto, l'uovo.

prerogativa del ranger, e caricare a testa bassa come un cavallo. Preferite un robot che recupera mana rovistando nella spazzatura e dispone del Mighty Foot come il mitico Duke Nukem? Non c'è problema. Le build da sperimentare sono migliaia e ogni configurazione può muovere velocemente l'ago della bilancia dal fallimento a successo,

> GRAFICAMENTE BEN CURATO, CON UNA PALETTE MOLTO SATURA E UN LOOK FUMETTOSO CHE SI SPOSA CON LO SPIRITO DEL GIOCO

o vice versa. Avanzando nel gioco, il mix di resistenze e vulnerabilità dei nemici ci obbliga a cambiare rapidamente personaggio più volte nel corso dello stesso combattimento,

Non mancano boss piuttosto coriacei.

e le immancabili sconfitte altro non sono se non uno stimolo a sperimentare combinazioni ancora più audaci.

[illegible]

Accanto alla main quest, come in tutte le produzioni di questo tipo, gravita una serie di missioni secondarie, che in Nobody Saves the World sono veramente tantissime. Se pensate di saltarle allegramente a piè pari per cimentarvi in una speed run, però, vi sbagliate: le torri da espugnare per progredire nella storia principale sono protette da barriere indistruttibili che possono essere disattivate solo se la nostra bacchetta magica ha un certo numero di stelle. E indovinate come si ottengono gli astrali lasciapassare? Risolvendo le side quest o, in quantità minore, comprandole dai vendor che però pretendono ingenti quantità di moneta sonante, da racimolare esplorando a fondo dungeon e caverne. Il risultato è che di facoltativo non c'è quasi nulla, ci viene semplicemente concessa la libertà di scegliere l'ordine con il quale affrontare determinati eventi. Se da un lato questa scelta può essere vista come un tentativo di allungare il brodo, devo dire che ci si trova spesso in situazioni divertenti ed interessanti, entrando in gilde e confraternite fuori di testa, corteggiando un cavallo o imparando lingue sconosciute ai più. Aggiungiamo che non è contemplata alcuna forma di grinding, e tutto sommato il naufragar nel mare di quest è più dolce del previsto, durante la ventina di ore richieste per finirlo pur tralasciando qualche achievement.

[illegible]

Graficamente Nobody Saves the World è ben curato, con una palette molto satura e un look fumettoso che si sposa con lo spirito del gioco. Ho notato con grande piacere che dal personaggio più carismatico al più semplice dei nemici, passando per ambientazioni, NPC e animazioni, la qualità e la cura per il dettaglio rimangono costanti, caratteristica purtroppo piuttosto rara dato che nella mia carriera di gamer mi sono imbattuto spesso in contenuti che sembravano aggiunti all'ultimo momento. Due o tre dei vari motivetti presenti meritano di essere fischiettati, mentre i crash boom bang degli effetti sonori sono nella media. Ci troviamo quindi di fronte a un ottimo hack n' slash che vince la sfida di emergere dall'enorme lista di titoli simili, impresa tutt'altro che semplice: Nessuno ci è riuscito.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
DrinkBox Studios / DrinkBox Studios
Prezzo € 20,99
Multiplayer Cooperativo online
Localizzazione Testi
PEGI 12+

Configurazione di prova
i7-8750H, 8GB RAM, GeForce GTX 1050, SSD

Com'è, come gira
Molto fluido e reattivo senza alcun tentennamento sulla macchina della prova, non certo potentissima. Godibile anche con tastiera sebbene sia consigliato un gamepad.

PRO
- Moltissimi personaggi da configurare e personalizzare
- Un divertente mondo fantasy da esplorare
- Grafica molto ben realizzata

CONTRO
- Menù abilità un po' macchinosi
- Con molte quest secondarie quasi obbligatorie, chi cerca un'esperienza veloce potrebbe abbandonarlo

COMMENTO
Nobody Saves the World è un hack n' slash che parte da un approccio piuttosto casual, data l'assenza di inventario o di distribuzione di punti abilità, e mostra la sua reale profondità dopo qual-che ora di gioco, quando siamo chiamati a sperimentare diverse build per avere la meglio sui nemici. La ripetitività che generalmente piaga questo tipo di giochi è tenuta alla larga grazie a delle quest di-vertenti e a un plot che ci porta in giro per un mondo fuori di testa. Assolutamente consigliato agli amanti del genere, o a chi vi si vuole avvicinare senza prendersi troppo sul serio.

SERIOUSLY?

C'è voluta quasi una decade di attesa per mettere le mani su Serious Sam 4, mentre per quest'espansione stand alone è bastato poco più di un anno. Sarà bastato anche per aggiustare il tiro?

di **Nicolò "Solar" Paschetto**

Quando è arrivata in redazione la versione di prova di Serious Sam: Siberian Mayhem, stavo giocando a Halo Infinite: che cambio di marcia! È stato come se avessero messo un razzo al mio soffice (?) deretano, uno di quelli con la miccia corta corta, e mi avessero sparato per aria senza tanti complimenti. Prendete il capolavoro di 343 Industries e moltiplicate per dieci velocità, nemici, proiettili e spazi. Ho detto dieci? Facciamo anche cento. Questo vuol dire che anche la qualità complessiva dell'ultima avventura di Sam "Serious" Stone è stratosferica? Spoiler alert: no.

SERIOUS BULLET HELL

Partiamo da un inquadramento generale, visto che sappiamo tutti quanto la storyline e l'aspetto narrativo siano di fondamentale importanza per tutti gli appassionati della serie: Siberian Mayhem è, a detta degli stessi sviluppatori o meglio dell'ufficio marketing del distributore Devolver Digital, un "midquel" di Serious Sam 4, che a sua volta era un prequel dei capitoli usciti in passato? Quindi, che vuol dire? Che i cinque stage da affrontare si collocano tra il penultimo e l'ultimo livello di Serious Sam 4, come una sorta di flashback che approfondisce alcuni aspetti della storia precedentemente tralasciati. Ma in fondo, a noi, davvero serve un pretesto per metterci a sparare come matti? Ecco, infatti. Quello che conta davvero è che quest'espansione sia a tutti gli effetti fedele allo spirito del franchise: centinaia di nemici che si accavallano

> GLI SVILUPPATORI SANNO CHE NOI SAPPIAMO: LA TRAPPOLA È LÌ, DIETRO A QUEL POWER UP PARTICOLARMENTE GOLOSO, NONOSTANTE TUTTO LO PRENDEREMO

Che fastidio quando mi finisce il sangue alieno sulla maglietta!

Così pochi? Spero ne arrivino altri da dietro la collina.

E adesso vediamo di togliere questo meraviglioso sorriso da quel faccino.

per cadere di fronte alle nostre armi impietose, amplissimi spazi per gestire queste orde e le ormai classiche battute si Sam Stone, vero erede morale del Duca di 3D Realms. Non mancano nemmeno, qua e là, quelle trappole di cui vi abbiamo parlato in uno speciale di un paio di mesi fa proprio sul level design di diversi capitoli di Serious Sam. Quando vedete un power up particolarmente goloso, è come avere di fronte gli sviluppatori che vi fanno l'occhiolino mentre sorridono beffardi, come a dire "dai, vieni a prenderlo, su, su, è lì apposta per te". E sorridono perché lo sanno che noi sappiamo, la trappola è lì, quel cancello si chiuderà e compariranno dal nulla miriadi di mostri che ci faranno con buona probabilità consumare più proiettili e punti vita di quelli che raccoglieremo. Eppure, non c'è niente da fare. Io quel power up lo vado a prendere, e succeda quel che deve succedere. D'altra parte, le sparatorie sono effettivamente divertenti e rispecchiano lo stile anni '90 del fragfest più sfrenato, come aveva ricordato la recensione di Serious Sam 4 del nostro Paolone. Con il progredire dei livelli si aggiunge poi anche una punta di strategia: niente di cervellotico, diciamolo forte e chiaro, ma quando si devono giostrare innumerevoli nemici da sterminare con una decina di armi diverse, scegliere quella adeguata ad ogni "match up" può fare la differenza tra una vittoria e un caricamento. Visto poi che la composizione delle orde è molto varia, capita appunto di passare da un'arma all'altra per massimizzare la propria brutale efficienza di sterminio. In un paio di occasioni passiamo anche alla guida di mezzi speciali, che offrono parentesi di freschezza in cui il massacro riesce ad assumere dimensioni ancora più parossistiche.

ROAD TO TUNGUSKA

Altri elementi di varietà sono portati dalle missioni secondarie. Non tantissime, a dire la verità, ma stiamo comunque parlando di un gioco che vi terrà occupati in totale 4 o 5 ore, per cui non sarebbe stato ragionevole aspettarsi una quantità di side quest degna delle produzioni CD Projekt. In alcuni casi il consueto open world lascia il posto a livelli dalla struttura più tipica degli fps, che però rivelano la propria inadeguatezza allo stile di gioco di Serious Sam: quando gli spazi si fanno stretti e ci troviamo in sostanza in corridoi più o meno larghi, l'unica tattica possibile è sparare e retrocedere, come bravi gamberetti che camminano all'indietro. Non proprio divertentissimo. Mentre gli scontri più spettacolari avvengono in veri e propri campi aperti, gli sviluppatori di Timelock Studio e Croteam sono riusciti a movimentare anche alcune arene dalle dimensioni medio-piccole, sfruttando diversi livelli di verticalità, raggiungibili sia con delle rampe sparse qua e là si con dei "dispositivi antigravitazionali" che in pratica fanno saltare da una parte all'altra dell'arena. Certi scontri mettono davvero a dura prova, e per cavarsela bisogna sperare di aver tenuto da parte uno dei rari gadget di cui veniamo in possesso: si tratta di veri game changer, come il mini buco nero, in grado di attrarre a sé una quantità spasmodica di mostri, anche parecchio distanti, in modo da ribaltare l'esito di scontri davvero impari. Se siete rimasti senza, però, esiste sempre il trucchetto del cambio di livello di difficoltà. Già a livello Normale alcune battaglie sono piuttosto ostiche rispetto ad altre, e passare a Facile permette di fare più danno e riceverne meno, andando solo in parte a diminuire il quantitativo di bestiacce su schermo: a voi la scelta. Tutto questo continuo massacro viene gestito da una versione aggiornata del Serious Engine 4 che già muoveva Serious Sam 4. Si tratta di migliorie che smussano qualche angolo, ma niente di trascendentale. Gli stessi difetti chiari a tutti un anno fa si ripresentano tali e quali in Siberian Mayhem: più guardiamo le cose da vicino, più le texture ci sembrano arrivare dalla PS3, e il problema si nota di frequente, sia perché ci troviamo spesso a incontri ravvicinati del quarto o quinto tipo particolarmente vicini agli alieni, sia perché in un paio di occasioni siamo aiutati da alleati umani sui quali si nota in maniera emblematica la vetustà del comparto grafico. Proprio come nel capitolo principale, infine, il multiplayer è presente solo in modalità co-operativa, il che è un gran peccato perché speravamo che i mesi passati avessero dato modo agli sviluppatori di lavorare su altre opzioni.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Timelock Studio - Croteam / Devolver Digital
Prezzo € 19,99
Multiplayer Cooperativa online
Localizzazione Testi
PEGI 18+

Configurazione di prova
Intel i7-7700K, 8 GB di RAM, Geforce GTX 1080, SSD

Com'è, come gira
Nonostante l'installazione su SSD, i tempi di caricamento dei livelli non sono trascurabili, forse per le aree di gioco particolarmente estese. Comunque durante l'azione non ho mai riscontrato alcun tipo di rallentamento, nemmeno nei momenti più affollati. Certo è urta la bassa qualità delle texture

PRO
- Gameplay senza compromessi
- Tanti nemici e tante armi
- Dura il tempo giusto

CONTRO
- Comparto grafico così così
- Multiplayer poco sviluppato
- Alcuni livelli non si adeguano allo stile di Serious Sam

COMMENTO
Spara senza pensarci troppo, non pretendere chissà quale livello di tattica e non badare nemmeno troppo alla grafica: sei qua solo per divertirti un po', no? Questo sembra essere il messaggio che Siberian Mayhem ci mette di fronte fin da subito, con la schiettezza che lo contraddistingue. Non vi piace l'idea? Circolare. Il prezzo ridotto e la breve durata sono forse il giusto punto di equilibrio per un gioco che fa dell'esagerazione e ripetizione della stessa formula il proprio punto di forza, anche se ignorare del tutto i difetti di produzione è davvero impossibile

VOTO [78]

REVIEW

LA FINE DELL'IMPERO?

A distanza di ben 4 anni dal controverso Dynasty Warriors 9, Koei Tecmo e lo storico team Omega Force tornano con uno spin-off in cui strategia e meccaniche hack'n'slash si fondono assieme. Stavolta riuscirà a convincere?

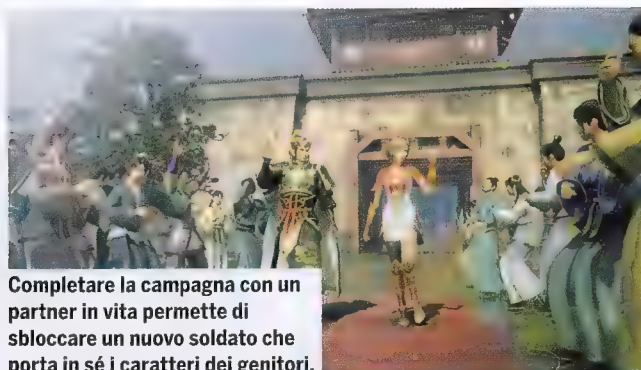
di **Majkol "Zaru" Robuschi**

Dopo una gestazione più lunga del solito, il nuovo capitolo della saga spin-off Empires torna a fare capolino sul mercato europeo. A chi non avesse familiarità con i cosiddetti "musou", o semplicemente non masticasse riso al vapore e Dynasty Warriors a colazione, basti sapere che ogni episodio della serie, a partire dalla quarta iterazione, ha sempre potuto contare su un successivo spin-off con meccaniche più focalizzate sull'approccio strategico sottotitolato proprio "Empires". Ci piacerebbe poter dire che dopo ben quattro anni di sviluppo Koei Tecmo e Omega Force sono riuscite in qualche modo ad aggiustare il tiro della produzione, non esattamente esaltante nella sua precedente incarnazione, ma la realtà è che anche questo spin-off non si discosta poi molto dal capitolo originale, sia in termini di valori di produzione che in quanto alla validità delle (poche) modifiche apportate alla formula originale. In Empires i giocatori sono chiamati a prendere il controllo di uno dei personaggi protagonisti del videogioco originale o liberi di creare un proprio avatar tridimensionale per lanciarsi nella (sola) "Modalità Conquista", esperienza single player con il ciclopico obiettivo di riunire l'intero territorio cinese sotto un unico stendardo. In tal senso, il videogioco fa fede al suo nome e accoglie il giocatore con la sua tanto agognata "pianificazione strategica", diramandosi attraverso menù che permettono, in quello che si configura come un gioco a turni, di

Il ridotto dettaglio grafico riesce sempre a garantire un buon numero di soldati a schermo, sottolineando la potenza degli attacchi dei propri generali.

intraprendere svariate azioni che vanno dall'utilizzo della diplomazia per stringere alleanze con regioni limitrofe o gestire gli affari interni del regno, rifocillando il proprio esercito o sviluppando l'agricoltura e il commercio per assicurarsi maggiore ricchezza. Descritto in questo modo il titolo Koei Tecmo potrebbe quasi ricordare da lontano certi strategici o gestionali ben più noti, ma la realtà è che queste fasi maggiormente ponderate sono solamente una parte minoritaria dell'esperienza, che invece si evolve, come di consueto, sul campo di battaglia. La parte gestionale si rivela presto strumentale alla sola variazione (si spera in meglio) della difficoltà degli inevitabili scontri hack'n'slash che da lì a poco prendono piede, vuoi per un invasione nemica o per proprie mire espansionistiche. Non a caso, è solamente in questa parte del gioco che si ravvisano le novità più importanti dell'esperienza, con un sistema di titoli che ricompensano il giocatore a seconda del proprio allineamento karmico (buono o cattivo, come già visto in passato) o della propria reputazione. Strategico sì, ma all'acqua di rose. Le battaglia sono inspiegabilmente presenti in solamente due variazioni: difesa o assedio di un castello. In entrambi i casi al giocatore è richiesto di muoversi nel modo più efficiente possibile sul campo di battaglia facendo proprie le basi nemiche a suon di uccisioni, e ovviamente incrociando le lame con i temibili

QUESTO SPIN-OFF NON SI DISCOSTA POI MOLTO DAL CAPITOLO ORIGINALE. STRATEGICO SÌ, MA ALL'ACQUA DI ROSE

Tra i piani segreti attuabili prima delle battaglie sono incluse le evocazioni di animali fantastici.

Completare la campagna con un partner in vita permette di sbloccare un nuovo soldato che porta in sé i caratteri dei genitori.

comandanti nemici stando ben attenti che il morale delle proprie truppe (qui chiamato "Forza dell'esercito") non cali bruscamente e determini un prematuro game over. Il tutto funzionerebbe anche, non fosse che gli "assedio al castello" sono una meccanica già vista in Dynasty Warriors 9 a partire dall'aggiornamento gratuito che lo portò alla

COM'È POSSIBILE CHE A 4 ANNI DI DISTANZA DAL CAPITOLO PRECEDENTE DIA L'IMPRESSIONE DI UNO SVILUPPO FRETTOLOSO?

versione 1.29. Empires non fa altro che espandere quanto visto in passato, ma è tutto ciò che ha effettivamente da offrire.

CI PROVA, MA NON CI RIESCE

L'azione hack'n'slash, invece, non è dissimile da quanto visto in Dynasty Warriors 9, con l'unica aggiunta dei piani segreti, ovvero abilità potenziabili che permettono di potenziare i propri attacchi, curarsi o persino lanciare vere e proprie magie contro le truppe avversarie. Sono sicuro che anche in questo caso gli appassionati di lunga data avranno un senso di déjà vu, e in effetti anche questa "novità" non è nient'altro che qualcosa di già visto nel passato dei titoli Empires, con minime variazioni sul tema. Ovviamente bilanciamento della forza e difesa avversaria a parte, che varia a seconda della propria abilità nelle fasi cosiddette strategiche, aspettatevi la solita I.A. inesistente dei nemici semplici e quella assolutamente inconcludente dei capitani alleati, i quali fortunatamente possono essere diretti sul campo di battaglia dal menù di pausa. Solamente al livello di difficoltà massimo disponibile si può notare un barlume di complessità a fronte di decine di opzioni a schermo, ma in ogni caso è incomprensibile come ciò possa giustificare un'ossatura ludica dichiaratamente strategica. Ad azzoppare ulteriormente il prodotto in questione, oltre alla sconcertante penuria di contenuti

L'editor del personaggio è basato su quello di Nioh 2, ma non pensiate che le possibilità in quanto a personalizzazione siano le stesse.

inediti e la superficialità generale, è sicuramente il profilo tecnico fermo a quello già poco convincente di quattro anni fa: avendo scelto di riutilizzare l'open world spoglio e dalla palette desaturata del nono capitolo, anche Empires soffre della presenza di arene senza carattere e prive di sostanziali differenze dal punto di vista del level design, tanto da far rimpiangere gli "stanzoni" tipici dei Dynasty Warriors precedenti. Bisogna considerare, poi, un profilo grafico mediamente poco convincente, con panorami dai dettagli slavati e fluidità spesso messa in grave difficoltà dall'engine utilizzato. A maggior ragione, viene da chiedersi come sia possibile che a 4 anni di distanza dal capitolo precedente, questo dia fortemente l'impressione di essere un videogioco sviluppato frettolosamente, estremamente al risparmio e con poche buone intuizioni che a malapena riescono a reggere le prime poche ore di gioco senza finire per annoiare: figuriamoci l'intera durata di una campagna single player. Koei Tecmo, cosa ti è successo?

REVIEW

RINVIO DELL'EVOLUZIONE

Non solo il primo capitolo targato EA, ma anche l'ultimo in ordine cronologico, quello con la modalità narrativa e il più social di sempre. Tutto ciò a detta di Codemasters, del publisher e dell'oste, certo.

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

GRID Legends è un racing game arcade, una babilonia d'adrenaliniche corse per piloti solitari e pirati delle strade online. La novità è Driven to Glory, una porzione single player basata sulla narrativa che in teoria dovrebbe fare la differenza grazie al suo racconto altamente spettacolare e immersivo. Ispirata alla docu-serie Formula 1: Drive to Survive di Netflix, simile a quanto fatto da Codemasters in F1 2021 con la modalità Braking Point, Driven to Glory offre varie gare inframezzate da sequenze cinematografiche con tanto di cast in carne, ossa e popolarità (come nel caso dell'attore Ncuti Gatwa di Sex Education). Nonostante ciò il racconto della scalata al successo di tale Pilota 22 – un pugno nell'occhio dell'immedesimazione – non riesce a conquistare la curiosità di chi bada alla sostanza. Districandosi maluccio fra cliché e banalità, lo story mode non sa coinvolgere a causa di un copione per nulla brillante e personaggi/dialoghi poco accattivanti, i quali riducono la novità a una modalità aggiuntiva di scarsa rilevanza. Per chi ama correre da solo per fortuna oltre a Driven to Glory c'è la Carriera. Qui le cose si fanno più interessanti, a patto di farsi andare bene una struttura a metà fra il classico e l'anacronistico. Con oltre 250 eventi (Circuito, Time Attack, Derapate, Eliminazione e corse

Una bella rappresentante della categoria ruote scoperte.

con rampe o boost), 130 tracciati di vario genere fra cui novità come Mosca e Londra, la Carriera permette di sfrecciare a bordo di 128 bolidi (come GT, camion da corsa, Touring, ruote scoperte, ibride, elettriche), sbloccare categorie diverse in cui gareggiare ed eventi vieppiù difficili. Correndo si accumula esperienza sia come pilota (detta Rececraft) sia con ogni singola macchina insieme a dei crediti legati alle prestazioni, tutte risorse utili per sbloccare personalizzazioni e da reinvestire nel potenziamento delle vetture (cinque

> GRID LEGENDS È UNA BABILONIA D'ADRENALINICHE CORSE ARCADE PER PILOTI SOLITARI E PIRATI DELLE STRADE ONLINE

caratteristiche migliorabili fino a un massimo di tre volte per auto) e/o in due mini rami talento legati ai diversi aspetti principali del gioco (Sviluppo Compagni e Sviluppo Meccanico). Gli eventi cui prendere parte sono tanti, in più ci sono orde di vetture da ottenere e potenziare, ma è difficile elogiare la modalità per quanto riguarda l'impostazione. In definitiva, nonostante la varietà tragga giovamento dalle competizioni atipiche come le corse con i pannelli posti al di là della traiettoria ideale da sfruttare per avere un boost, non credo si possano annoverare fra i pregi di GRID Legends l'originalità e la ricchezza contenutistica visto che, escludendo dal computo la poco ispirata Driven to Glory, a conti fatti restano la Carriera, l'online e gli eventi speciali.

VERSO L'INFINITO E OLTRE, ANZI NO

La vera ventata d'aria fresca la porta Crea Gara, un editor con cui plasmare in pochi click l'evento desiderato e magari condividerlo con gli altri. Crea Gara ci permette di parlare dell'ottima gestione del matchmaking online, un jump in – jump out oltremodo agile nel catapultarci nelle partite altrui dal tab social – possedendo un'auto guidata dall'IA – oppure impostando su Pubblica la nostra sessione anche durante la modalità Carriera. Bene così e bene anche il multiplayer cross-platform, una peculiarità che aumenta il

In alto a sinistra i simboli accanto al primo e al terzo indicano che sono due giocatori reali.

Alcuni scorci non sono da sottovalutare.

numero di sfidanti umani contro cui vedersela amplificando l'adrenalina (da amante dei single player non posso negare che correre contro avversari reali dia tutt'altro ritmo al battito cardiaco). Piccolo inciso: nelle sessioni online ho riscontrato alcune imperfezioni legate all'audio, ma nulla che una patch non possa risolvere. Per quanto riguarda il modello di guida invece siamo dalle parti del permissivo e immediato, diciamo un "corri e divertiti" dove spesso basta lasciare un attimo l'acceleratore anziché frenare. Se piace il genere allora il divertimento è assicurato, tra l'altro le risposte dei mezzi mi sono parse migliori rispetto alle scorse esperienze con la serie. Le differenze di peso e caratteristiche delle auto sono ben percepibili così come lo è il feeling di guida, inoltre, pur trattandosi di un arcade senza velleità simulative, il grip sui vari terreni durante le gare in condizioni atmosferiche avverse rende appagante il feedback pad alla mano. Non convincono invece né la difficoltà (partite da Esperto,

No, non potevo proprio evitare di modificare la mia Subaru.

fidatevi) né l'IA, la quale talvolta riesce a sbandare senza motivo perfino nei rettilinei oppure può vivere con fin troppa foga il ruolo di Nemesi (attenzione quindi ad abusare delle sportellate correggi traiettoria e del rewind). Detto ciò non posso non sottolineare un comparto grafico poco proiettato nel futuro, che poi è l'esempio perfetto per descrivere GRID Legends tutto. Il colpo d'occhio non è male, i bolidi sono dettagliati e gli effetti visivo non dispiacciono, eppure tra contorno e pista sembra sempre che manchi qualcosa.

La visuale dall'abitacolo aumenta il coinvolgimento.

È quasi come se il gioco non volesse saperne di tagliare il legame con il passato e spiccare definitivamente il volo verso chissà quale futuro, un po' come se non avesse voglia di provare davvero a superare i suoi limiti: tra alti e bassi, infatti, GRID Legends svolge il suo compito da bravo nuovo capitolo ma, nel farlo, dimentica di aiutare il franchise a compiere il salto di qualità.

GRID LEGENDS SVOLGE IL SUO COMPITO DA BRAVO NUOVO CAPITOLO MA, NEL FARLO, DIMENTICA DI AIUTARE IL FRANCHISE A COMPIERE IL SALTO DI QUALITÀ

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Codemasters / Electronic Arts
Prezzo € 59,99
Multiplayer Competitivo online
Localizzazione Completa
PEGI 3+

Configurazione di prova
i7 11370H, 16 GB di RAM, Geforce RTX 3070 Laptop, SSD

Com'è, come gira
1440p e impostazioni su Altissimo, 60fps quasi costanti. Gli unici cali si sono palesati nei momenti graficamente più intensi, quando la pioggia bagna ogni elemento e i riflessi/effetti visivi abbondano. Tecnicamente non si può gridare al miracolo ed è un peccato meno veniale del solito, data la qualità dei competitor. Audio buono, c'è anche il doppiaggio italiano.

PRO
- Modello di guida run'n'fun
- Online è pura adrenalina
- Entrare e uscire dalle partite altrui è facilissimo

CONTRO
- Driven to Glory non funziona, i contenuti single player ne risentono
- Tecnicamente si può fare di meglio
- Nessun salto di qualità per il franchise

COMMENTO
Un buon racing game arcade cui manca la voglia di superarsi. Nonostante le promesse, Codemasters finisce per affidare le fortune del suo nuovo capitolo a una Carriera gradevole ma anche priva di spunti originali, a una componente online ancora più facile da gestire e all'editor. Il modello di guida perfeziona se stesso mentre Driven to Glory non ce la fa proprio a ritagliarsi un posto al sole, anzi. Tra meno contenuti validi del previsto e un comparto tecnico che sa di già visto, il cruccio più grande è il rinvio dell'evoluzione di un franchise che forse non aspettava altro.

REVIEW

IL VIAGGIO FUORI E DENTRO

TGM SILVER AWARD

Non pago dei successi di Elite Dangerous, David Braben e la sua etichetta di produzione Frontier Foundry hanno dato fiducia a un minuscolo team indipendente, capace di piccole grandi cose.

di Nicolò "Solar" Paschetto

Gli svizzeri di Okomotive non perdono certo tempo a mandarci un messaggio forte e chiaro fin dai primissimi minuti di FAR: Changing Tides, la loro avventura ambienta in un mondo sommerso dalle acque. La prima volta che il ragazzino protagonista del gioco emerge dalle onde, sale su un tetto e lo scenario non lascia nessun tipo di dubbio: il cambiamento climatico ha sommerso la civiltà. Degli alberi non rimane che la punta, delle case qualche tetto, e delle persone non è rimasta alcuna traccia.

CHANGING TIDES TO NAVIGATE

L'esagerazione dell'innalzamento delle acque a livelli del tutto impossibili è la premessa necessaria sia dal punto di vista narrativo che di gameplay, nonché un mezzo per consentire agli sviluppatori di trasmettere la loro idea senza filtri. Come già si intuiva da FAR: Lone Sails, loro titolo di debutto, Okomotive dimostra parecchio coraggio con delle scelte di design decisamente azzardate, in totale contrasto con la stragrande maggioranza dei giochi che cercano di attirare la nostra attenzione, disponibili al momento su tanti store. Di sicuro, FAR: Changing Tides ha tante ragioni per distinguersi, ma ve ne renderete conto solo se gli darete una possibilità. Dal punto di vista di gameplay, passiamo il nostro tempo a operare la nostra imbarcazione, che nelle prime fasi del viaggio andrà ad aggiungere diverse componenti necessarie per superare vari tipi di ostacoli che incontreremo

Segni di civiltà? Nessuno.

PIÙ PROSEGUIVO NELL'AVVENTURA, PIÙ MI RENDEVO CONTO CHE QUELLA NAVE ERA UNA METAFORA IN MINIATURA DEL NOSTRO PIANETA

durante il percorso. Giusto per fare un esempio chiaro, quando partiamo l'unico modo di procedere è tramite la vela che regoliamo per prendere più vento possibile, ma con l'aggiunta di alcuni potenziamenti possiamo navigare sott'acqua e muoverci bruciando materiale di fortuna raccolto qua e là per attivare la nostra turbina meccanica. Più proseguivo nell'avventura, più mi rendevo conto che anche questo sistema di gioco non è casuale, tant'è che mi sono ritrovato ad accumulare ogni possibile

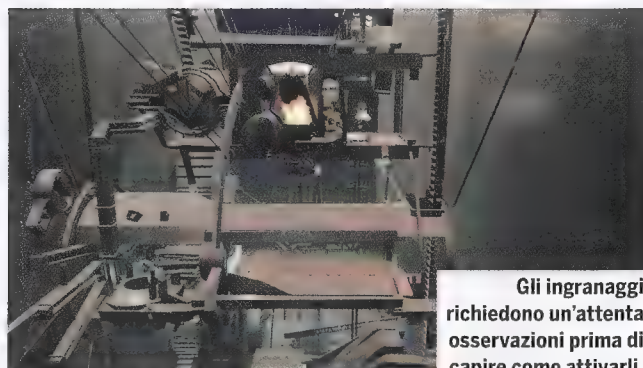
Nubi minacciose all'orizzonte e rottami nelle vicinanze: noi continuiamo a sperare in bene.

cianfrusaglia che si potesse usare come carburante, ma al tempo stesso tutte le volte che vedevo alzarsi la bandiera dell'anemometro, tiravo un sospiro di sollievo: il vento è gratis. Insomma, era come se quella nave fosse una metafora in miniatura del nostro pianeta, con materie prime combustibili limitate che producono un risultato sicuro, e risorse rinnovabili virtualmente infinite che però riusciamo solo in parte a sfruttare. Quando non navighiamo sopra o sotto il livello dell'acqua, ci ritroviamo in quelle pochissime

Le mega-strutture che incontriamo hanno un deciso stile steampunk.

strutture rimaste come testimonianze di una civiltà post-apocalittica, costruzioni dalle dimensioni epiche costruite su livelli di verticalità assoluta, che si tratti di innalzarsi tra i cieli o sprofondare nei mari. In queste affascinanti e deserte ambientazioni ci ritroviamo a risolvere alcuni puzzle, piuttosto vari tra loro, in cui sta alla nostra capacità

I RAGAZZI DI OKOMOTIVE HANNO CREATO UN'ESPERIENZA DAL RITMO COSÌ COMPASSATO DA RISULTARE MEDITATIVA

d'osservazione trovare la soluzione, ovviamente con una discreta dose di trial & error che non arriva mai a creare serie frustrazioni.

Gli ingranaggi richiedono un'attenta osservazioni prima di capire come attivarli.

AHEAD: NOBODY KNOWS WHERE WE ARE GOING

La verità è che non è del gameplay che vi voglio davvero parlare, perché non è lì che stanno i punti di forza di FAR: Changing Tides. L'aspetto che più mi ha colpito in assoluto è il ritmo di gioco, compassato al punto da essere meditativo. Certo, c'era il rischio di rendere l'esperienza noiosa e lenta, ma si tratta di una scelta consapevole dei ragazzi di Okomotive: tutte le volte che affrontiamo un tratto di viaggio passano minuti interi in cui non dobbiamo fare altro che operare la nave con manovre semplici e ripetitive. Una rottura di zebedei? L'impressione potrebbe essere proprio quella, ma credetemi: no. Questi intervalli di tempo mi hanno forzato a pensare. Pensare al mondo di gioco che mi trovavo davanti, simbolo così chiaro di quello in cui viviamo, e forse anche di qualcos'altro più profondo, chissà. Pensare al viaggio in cui ero immerso, così assoluto e totale: cosa passava per la mente del ragazzino protagonista del gioco, cosa lo spingeva con una determinazione così cieca da renderla quasi disperata testardaggine, cosa si aspettava di trovare alla fine del viaggio? Avanti, avanti, sempre avanti: ma verso dove? C'era una fine, un'orizzonte, una nuova casa ad aspettarlo, o forse il viaggio stesso sarebbe diventato la sua nuova casa? Non c'è stato un gioco che mi abbia mai fatto pensare tanto, e sono pronto a scommettere che ognuno di voi si metterà a ragionare su qualcosa di diverso, seguendo fili di pensiero del tutto unici e personali. E poi c'è il nostro alter ego digitale, che rappresenta un'altra scelta di design piuttosto rara: da lui non otteniamo nessun dialogo, non una mezza parola che ci aiuti a capire qualcosa della sua storia, delle sue finalità o dei suoi desideri. Un po' come in Limbo, si potrebbe dire, ma la quantità di tempo che si passa a non fare "niente" fa davvero da eco al suo silenzio rendendolo assordante. La parte di FAR: Changing Tides che avrebbe beneficiato di qualche miglioramento è il fondale marino, che nella maggior parte del gioco risulta piuttosto vuoto e non meritevole di un'esplorazione approfondita. In un certo senso, questo rende l'esperienza nel suo complesso più focalizzata sul viaggio di per sé, ma mi sarebbe piaciuto se ci fosse stata qualche interazione in più con la parte acquatica dello scenario, proprio perché quelle rare occasioni in cui l'oceano si apre a qualcosa in più di una massa d'acqua inerte, il risultato è veramente affascinante.

REVIEW

TGM BRONZE AWARD

SALTA CHE TI PASSA!

Quando ho letto il titolo pensavo di avere a che fare con una ragazza metallara. E invece...

di **Paolo "Paolone" Besser**

Ricordate i cari vecchi platform 2D tutti colorati degli anni Novanta, tipo Sonic, Zool & similia? Beh, Andrej Preradovic, programmatore per passione e qualcos'altro di professione, sicuramente sì e, negli ultimi due o tre anni, ha deciso di investire tutti i suoi ritagli di tempo nella realizzazione di Go! Go! Pogogirl, gioco senza troppi fronzoli ma con una bella grafica in pixel art. Nel gioco impersoniamo un'atletica ragazzina a cavallo del suo pogo stick che, senza un motivo particolare, si trova a dover raggiungere la fine di 20 intricati livelli pieni di ostacoli, suddivisi in "mondi" rappresentati dalle quattro stagioni: primavera, estate, autunno e inverno.

Possiamo uccidere i nemici saltando loro in testa: occhio a non sbagliare mira!

BALZELLON BALZELLONI, SI CORRE!

Se Mario poteva trasformarsi, Sonic ruzzolare velocissimo e James Pond allungarsi, la nostra simpatica pogatrice può solo saltare e fare piroette: il suo incessante balzellare va sfruttato in modo opportuno per compiere ogni movimento nelle quattro direzioni, mentre per raggiungere le piattaforme più alte o più lontane è possibile "caricare la molla" dell'attrezzo da pogo muovendo momentaneamente il pad verso il basso. Possiamo anche puntare forte verso il terreno e usare questa funzione per schiacciare pulsanti e attivare meccanismi posizionati a terra. Durante il salto possiamo anche effettuare delle piroette, utili a librarci nell'aria, resistendo per qualche attimo alla forza di gravità, e per fare fuori qualche fastidioso nemico. Un po' come Mario, possiamo schiacciare la maggior parte delle creature avverse saltando loro in testa, ma sbagliare mira può rivelarsi letale. Fortunatamente le vite sono infinite: il game over non arriverà mai, a meno che non saremo noi a deciderlo dal menu delle opzioni, ma perdere una vita ci priverà della possibilità di terminare il livello con tutti e tre i bonus fondamentali. Vediamoli.

SE MARIO POTEVA TRASFORMARSI, SONIC RUZZOLARE VELOCISSIMO E JAMES POND ALLUNGARSI, LA NOSTRA SIMPATICA POGATRICE PUÒ SOLO SALTARE E FARE PIROETTE

Il primo livello è una specie di tutorial, con cartelli che spiegano l'azione di gioco.

NON SOLO MONETINE

In ogni livello sono "disperse" 100 pietre verdi e 3 pietre preziose di colore porpora. Raccoglierle tutte non ci regalerà delle vite (perché, come abbiamo detto, sono già infinite), ma ci permetterà di finire il livello in corso con due medaglie d'oro. La terza medaglia, invece, si guadagna chiudendo lo stage senza mai perdere la vita.

La particolare combinazione di balzi e movimenti rende le piattaforme semoventi un incubo.

I soffioni ci spingono verso l'alto, ma piuttosto lentamente.

Il gioco ricorda la migliore performance di ciascun livello, per cui possiamo sempre rigiocare gli stage terminati in modo "insoddisfacente" per ottenere un risultato migliore e sbloccare, in questo modo, altri livelli segreti. Go! Go! PogoGirl infatti nasconde un sacco di bonus, passaggi segreti e perfino dei cheat (da attivare con la pressione di tasti) tutti da scoprire. Alla fine di ogni stagione dovremo affrontare un boss di fine mondo – in realtà sempre lo stesso – che si farà via via più difficile da battere anche se, chiaramente, il meccanismo per avere la meglio è quello degli anni Novanta: memorizzare il comportamento e reagire di conseguenza.

LE RICHIESTE HARDWARE PARTICOLARMENTE CONTENUTE MI HANNO PERMESSO DI GIOCARLO SENZA PROBLEMI ANCHE SU PORTATILE MOLTO POCO POTENTE

Affrontare il boss di fine Autunno vi farà anelare l'Inverno come non mai...

UNA LETTERA D'AMORE AI PLATFORM D'EPOCA

Go! Go! PogoGirl è, per diretta ammissione del programmatore, "una lettera d'amore" per i giochi che hanno segnato la sua infanzia. Nei livelli troviamo infatti tanti classici del passato: dai fondali a scacchiera alle piattaforme che svaniscono, da quelle che permettono un numero limitato di rimbalzi a quelle che si spostano a sinistra e a destra semplicemente toccandole. Ci sono anche alcune peculiarità nel gameplay di questo gioco, che non si limita a riproporre cose già viste ma cerca, a suo modo, di essere originale. Andrej Preradovic ha sfruttato al meglio la natura "saltellante" della protagonista, riuscendo a dare il "meglio" della propria malvagità con le piattaforme semoventi: la ragazza, infatti, non può seguire automaticamente la direzione di queste ultime, ma deve per forza compensare costantemente la propria posizione per non cadere. Oppure accovacciarcisi sopra, ben consapevole che all'arrivo compierà un balzo molto più in alto del solito. Riuscirete a fare vostri tutti i segreti del gioco?

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Andrej Preradovic / Ohsat Games
Prezzo € 4,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Assente
PEGI 3+

Configurazione di prova
Core i5 8200, 8 GB di RAM, GPU Intel integrata, SSD

Com'è, come gira
Nessun problema a giocarlo con la configurazione di prova e, per tanto, accessibile da qualsiasi computer di fascia medio/bassa degli ultimi cinque-sei anni. Specificare qui risoluzione e framerate è inutile, giusto?

PRO
- Un gioco degli anni Novanta in tutto e per tutto
- Gameplay diretto e appassionante
- Buone idee originali qua e là

CONTRO
- Si finisce piuttosto in fretta

COMMENTO
Nutrivo grandi speranze mentre scaricavo Go! Go! PogoGirl e per fortuna non sono andate affatto deluse! Il gioco offre esattamente quello che promette e niente di più: un colorato, pregevole e appassionante ritorno agli anni Novanta, con una platformer in 2D che ripropone inalterate le dinamiche dell'epoca, aggiungendo quel pizzico di Hoppin' Mad (un classico del C64) che assolutamente non guasta. Le richieste hardware particolarmente contenute, tra l'altro, mi hanno permesso di giocarlo senza problemi anche sul portatile e, come se non bastasse, si compra facilmente anche su itch dove, in seguito al pagamento, basta scaricare l'eseguibile per l'installazione senza altri client che appesantiscono il sistema.

VIAGGIO A OVEST

Quante macchine deve sconfiggere una giovane donna, prima che la loro minaccia appartenga al passato? La risposta, amico mio, è sussurrata dal vento dell'Ovest.

di **Danilo Dellafrana** e **Daniele Cucchiarelli**

Il mondo di Horizon è messo tanto male che salvarlo una volta non è stato sufficiente, l'ecosistema terrestre si avvia inesorabilmente verso la catastrofe. Colpa delle Piaga, una secrezione vermiglia causata dalle stesse macchine che inizialmente avrebbero dovuto accudire il pianeta e garantirne la rinascita in seguito all'olocausto nucleare. Si sta diffondendo come un cancro, devastando i raccolti e condannando la razza umana all'estinzione. In un simile, apocalittico scenario, la rossa Aloy non ha tempo per riposare sugli allori, decisa ad affrontare qualunque pericolo pur di recuperare una copia di Gaia, un programma di terraformazione che rappresenta la chiave per garantire un futuro alla Terra. Aver giocato al primo capitolo è raccomandato, sebbene il gioco si faccia in 4 nelle prime ore per presentare un riassunto adeguato degli eventi principali di Zero Dawn. Una coerenza narrativa votata alla continuità di un racconto che non si farà scrupoli nel mescolare le carte in tavola. Un viaggio a dir poco rocambolesco, ma l'esperienza complessiva è stata all'altezza delle aspettative. Merito di un'interazione con lo scenario meno "artificiale", dovuta anche al sensibile incremento degli elementi scalabili, provvidenzialmente evidenziati. A tal proposito, la mappa adotta la filosofia dei giochi a libera esplorazione controllata, rivelando nuove aree mano a mano che la storia donerà alla protagonista particolari strumenti.

Il primo, recuperato durante il prologo, è un rampino con cui forzare grate e velocizzare l'arrampicata sulle pareti dotate di speciali appigli, ma la vera rivelazione arriverà con il boccaglio. Inizialmente i polmoni della rossa non le permetteranno di restare in apnea per troppo tempo, tuttavia, una volta rinvenuto il prezioso strumento, la strombazzatissima esplorazione di aree sommerse e fondali marini si aprirà in tutta la sua magniloquente gloria (accanto alle mount alate, spettacolari ma più scontate), con il rodato Decima Engine pronto a fare gli straordinari tra banchi di pesci, effetti di rifrazione e una serie di predatori subacquei da evitare scaltramente.

Il colpo d'occhio è notevole, specie se opterete per la raccomandatissima modalità Prestazioni e i suoi 60 fps (quasi) inamovibili, che vi faranno mettere da parte da subito l'alternativa a 30 fotogrammi, prezzo da pagare fin troppo salato per godere della risoluzione 4K. Detto questo, HFW resta un'opera inequivocabilmente cross-gen, tanto che la versione per l'ancora attualissima PlayStation 4 da noi provata si è confermata assolutamente splendida seppur con i compromessi dei 30 fps e un dettaglio inferiore negli effetti particellari. La differenza più evidente è rappresentata dai tempi di caricamento, che sull'ammiraglia Sony risultano letteralmente istantanei, assieme al supporto per il DualSense che si fa sentire a ogni freccia scoccata. Qualora in futuro vogliate passare alla nuova generazione non c'è problema: la versione PS5 consente di importare i salvataggi dai vecchi sistemi. Il vostro viaggio sarà un'avventura memorabile a prescindere dall'architettura in vostro possesso. Merito di una direzione artistica che più volte ci ha lasciati di stucco. I centri abitati sono splendidi, ricavati da antiche costruzioni

ingenuamente trasformate in luoghi di culto o eretti sapientemente a seconda della conformazione del terreno. Le vestigia del mondo che gli uomini del futuro hanno ricevuto loro malgrado in eredità sono superbamente raffigurate e donano all'esplorazione una sensazione di malinconia quasi esoterica, amplificata da un comparto audio architettato alla perfezione. Il combat system è simile a quello di Zero Dawn, ma migliorato da una maggiore varietà per quel che riguarda gli strumenti d'attacco e le armature. A differenza dei tre alberi delle specializzazioni (quattro, se avete giocato l'espansione The Frozen Wilds) presenti nel primo capitolo, FW ne mette a disposizione sei. Le skill ricoprono diversi ruoli e vanno dalla maestria negli attacchi a distanza alla padronanza del sotterfugio e dell'assassinio silenzioso: solitamente si tratta di bonus passivi, ma sono disponibili numerosi attacchi speciali dedicati a determinate tipologie di arma. L'introduzione più importante riguarda però le Cariche Valorose: potenziamen-

ti immediati dalla straordinaria efficacia destinati a fare la differenza negli scontri più feroci. Che si tratti di massimizzare drasticamente il danno o fare il pieno di energia alle soglie della sconfitta, la loro utilità è fuori discussione; la fregatura è che solo uno alla volta può essere equipaggiato e usato al termine di un lungo cooldown. Sfortunatamente gli avversari umani si confermano ancora una volta incapaci di opporre una resistenza degna di tale nome. Fanno relativamente eccezione i boss e i campioni Tenakth, mentre ben altro discorso va fatto per le belve meccaniche. HFW offre un bestiario di oltre 40 robot zoomorfi, a loro volta distinti in numerose varianti. L'esperienza è l'arma migliore per fronteggiare simili incubi grazie all'aiuto offerto dal rinnovato Focus. Con la nuova interfaccia è possibile non solo valutare le debolezze elementali dei nemici, ma anche evidenziare i punti deboli per tenerli d'occhio nel cuore dello scontro. È sempre possibile sgattaiolare non visti per violare il loro sistemi e trasformarli in alleati temporanei o cavalcature. Il gioco dispone di cinque livelli di difficoltà: nella mia run ho optato per il penultimo, ottenendo un livello di sfida degno di tale nome che mi ha costretto più volte ad attingere all'intero arsenale per avere la meglio su nemici formidabili, ma va detto che Horizon Forbidden West dispone di un quantitativo sconfinato di opzioni per adattare l'esperienza a tutti i palati.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Guerrilla Games / PlayStation Studios
Prezzo € 79,99
Localizzazione Completa
Multiplayer Assente
PEGI 16+
Sistema PS5, PS4 PRO (piattaforme di prova), PS4

PRO
- Direzione artistica fuori scala
- Mondo affascinate come pochi
- Sistema di combattimento esaltante

CONTRO
- La trama lascia qualche dubbio
- Missioni secondarie non sempre avvincenti
- Ancora deboli i combattimenti contro gli umani

COMMENTO
Horizon Forbidden West è un secondo capitolo eccellente, corroborato da una direzione artistica e una sekaikan di primissimo ordine. La trama osa prendere una direzione inaspettata con risultati non del tutto apprezzabili, ma complessivamente si tratta di un degno proseguo delle avventure di Aloy che merita di essere vissuto, tanto su PlayStation 5 (dove, beh, framerate, effetti e feedback aptici fanno comunque la differenza) come su PS4. Fossero tutti così, i more of the same...

Pokémon Legends Arceus

PROVATO SU
78
SWITCH

Non capita tutti i giorni di poter esplorare la regione Hisui anni prima che diventi la Sinnoh di Diamante e Perla, con l'onore di compilare il primissimo Pokédex. C'è da stare in campana scorrazzando nelle cinque aree che compongono la mappa, visto che i teneri compagni di viaggio che tanto abbiamo apprezzato durante gli episodi canonici non hanno nessuna voglia di farsi intrappolare in una Pokéball. Leggende Pokémon: Arceus svolge un lavoro egregio nello snellire le meccaniche storiche (nonché antiquate) della saga. Niente allenatori psicopatici che ti fermano per duellare al minimo contatto visivo, né incontri casuali nell'erba alta. I Pokémon vanno in giro per i fatti loro, visibili e spavaldi. Nei combattimenti la velocità gioca un ruolo fondamentale, scandendo la frequenza delle azioni con tanto di ordine dei turni ben visibile. In questo modo non è raro assistere a sequenze di attacchi consecutivi a favore delle bestie più leste, uno scenario che diverrà assai più frequente verso la fine dell'avventura, quando dovrete allenare duramente la vostra squadra per avere una possibilità contro avversari veloci come saette. Per rendere l'esplorazione più snella, alcuni illustri Pokémon concederanno l'onore di essere cavalcati, velocizzando gli spostamenti od offrendo particolari servigi come il fenomenale fiuto di Ursaluna, indispensabile per andare a caccia di tesori sepolti. Come rovescio della medaglia, la progressione del gioco è tenuta in ostaggio dallo stesso Pokédex, il cui riempimento permetterà al protagonista di scalare i

ranghi nella gerarchia del Team Galassia e far progredire la storia, aprendo dunque la strada a nuove porzioni di mappa da esplorare. Non basta però catturare quanti più esemplari possibili, bisognerà anche soddisfare una sfilza di richieste spesso noiose. Poi c'è la questione riguardante la grafica. L'architettura di Switch comincia a mostrare seriamente i propri anni. Una migliore cura nelle texture (l'acqua oleosa nel 2022 è francamente indifendibile) avrebbe reso il tutto più appetibile alla vista, ma complessivamente il risultato ci è parso tutto sommato decoroso. Leggende Pokémon: Arceus è chiaramente imperfetto, ma comunque coraggioso. Riesce nell'ardua missione di svecchiare alcuni farraginosi assiomi di una serie tra le più conservative in circolazione, ponendo le basi per un'eventuale rinascita del marchio. Che ciò avvenga o meno, solo la storia potrà dirlo. Considerando però il successo commerciale riportato in patria, non è da scartare l'ipotesi che il futuro dei mostriciattoli griffati Game Freak possa ripartire proprio da Hisui. ■

■ **Disponibile per:** Switch – Game Freak – Nintendo

ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION

PROVATO SU

71

SWITCH

Dopo aver conquistato Firenze, Monteriggioni, Venezia, Roma, Costantinopoli e praticamente tutte le piattaforme old-gen, la trilogia di Assassin's Creed che narra la storia di Ezio Auditore da Firenze arriva anche su Nintendo Switch.
La sua prima avventura, ma anche i due sequel che ne andarono a completare l'epopea, sono i più amati per vari motivi. Assassin's Creed II è stato forse l'unico capitolo capace di recuperare l'idea originale di Patrice Désilets sfrondandola di tutte le asperità (e ripetitività) che avevano frenato la storia di Altaïr. È inoltre ambientato in Italia con una cura per il dettaglio incredibile e ha un ritmo praticamente perfetto, raramente ricreato nei successivi capitoli. I due A'sC che lo seguirono erano dei "more of the same" capaci però di catalizzare l'attenzione del pubblico spostando l'azione in altre location estremamente suggestive e facendo maturare con i giusti tempi sia il personaggio principale che le situazioni in cui questo veniva a trovarsi. Il terzo provò addirittura a chiudere il cerchio ricollegandosi alla storia del capostipite ed esplorando altri territori e nuovi filoni narrativi, collegati sempre a doppio filo al presente-futuristico di Desmond Miles. Tutti questi elementi sono ovviamente rimasti intatti nella Ezio Collection e la componente ludica di tutti e tre i giochi è ancora valida sebbene un po' scricchiolante. Sotto il profilo estetico le opere Ubisoft evidenziano molto più nettamente il peso del tempo passato, che si materializza nell'eccessiva ripetizione degli assets di gioco (basta scalare l'edificio più alto e godersi il panorama per accorgersene), nella presenza massiccia di aliasing e in una generale mancanza di pulizia, che in versioni remastered di giochi con più di 10 anni sulle spalle non dovrebbe esserci.
Tutte le problematiche appena descritte vengono ulteriormente amplificate con il gioco in modalità docked. La vecchiaia si fa sentire molto di più su un QLED 55 pollici. quindi se avete intenzione di fare vostra la Assassin's

Creed: The Ezio Collection fate in modo di godervela con la vostra console ben stretta tra le mani. Vale dunque ancora la pena vestire gli sfarzosi panni dell'amatissimo Ezio? Se avete già consumato più volte i suoi giochi probabilmente no, se invece la vostra lama celata è ancora vergine potete iniziare a prendere in considerazione l'acquisto ma quasi esclusivamente in virtù del fattore portabilità. ■

■ **Disponibile per:** PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X-S, Switch ■ Ubisoft Montreal / Virtuos

UNSIGHTED

Siamo quasi abituati a consigliare un gioco Indie perché senza vederlo arrivare ci ha sorpreso non poco. Unsighted viene dal Brasile ed è un gustoso cocktail che miscela elementi ARPG (Zelda in primis), soulslike e Metroidvania... aggiungendo però un po' di farina del suo sacco. Siamo in uno dei tanti possibili futuri, nel quale i robot vivono accanto agli umani per aiutarli in una lunga serie di attività quotidiane. Sappiamo già che questo incipit porterà a qualcosa di poco piacevole, in questo caso sotto forma di un meteorite che, dopo essere precipitato, diffonde una strana sostanza capace di regalare una coscienza alle I.A.. Ne segue una guerra senza quartiere che ovviamente danneggia entrambi gli schieramenti e nel mezzo ci sarete voi, un'androide di nome Alma che ha sole 300 ore di autonomia prima di trasformarsi nell'ennesima macchina dispensatrice di morte. Questo limite di tempo è una delle features più originali di Unsighted. Le cinque ore a vostra disposizione (1 minuto di gioco = 1 secondo reale) per portare a termine la missione potranno essere prolungate "succhiando" tempo agli altri robot che troverete in giro. Dovrete quindi decidere chi sacrificare e chi no mentre vi aggirerete in una mappa estremamente articolata e ispirata sotto il profilo del design. I combattimenti sono estremamente dinamici, mixano attacchi corpo a corpo e a distanza e sono legati al consumo di una barra di Stamina. Completa un quadro molto soddisfacente un buon grado di personalizzazione dell'equipaggiamento e un comparto grafico che pur non essendo all'altezza delle migliori pixel art (visuale top down) in circolazione è comunque piacevole. ■

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One/Series X-S, PS4/5, Switch ■ Studio Pixel Junk ■ Humble Games

UNCHARTED: RACCOLTA L'EREDITÀ DEI LADRI

In attesa di dargli il benvenuto su PC, gli ultimi due capitoli di Uncharted arrivano su PlayStation 5 con gli ormai consueti miglioramenti audio-video ma senza il comparto multiplayer. Nathan Drake è un Indiana Jones meno portato verso lo studio ma più prestante, con un'ironia cresciuta probabilmente come antidoto alla sua difficile adolescenza. Non da meno sono le due eroine de L'Eredità Perduta, diverse ma complementari e non meno istrioniche della punta di diamante del franchise. Entrambi i giochi di Uncharted: L'Eredità dei Ladri propongono su PS5 tre diverse modalità che vanno a modificare la combinazione Risoluzione + Frame Rate: Fedeltà, Prestazioni e Prestazioni+. La prima spara la risoluzione a 4K nativi bloccando il frame rate sui 30 fps. La seconda scende a una risoluzione dinamica innalzando la fluidità fino a 60 fps che rimangono piuttosto stabili per la quasi totalità del gioco. La modalità Prestazioni+ infine richiede un pannello che supporti lo standard HDMI 2.1 in quanto può visualizzare i 120 fps a scapito di una risoluzione che scende a 1080p. La "magia" di PS5 si completa con un netto taglio dei caricamenti e le allegre vibrazioni del controller DualSense, che restituiscono in maniera fedele ciò che avviene su schermo. Se il trend relativo alle uscite Sony su piattaforme non-PlayStation, instradato di recente con l'eccellente God of War, dovesse proseguire ci sono pochi dubbi sul fatto che l'edizione definitiva dei due Uncharted in questione sarà quella PC. Purtroppo a oggi non esiste ancora una data d'uscita definitiva ma non dovrebbe mancare molto. ■

PROVATO SU
92
PS5

■ **Disponibile per:** PS4, PS5 ■ Naughty Dog ■ Sony Interactive Entertainment

YU-GI-OH! RUSH DUEL: DAWN OF THE BATTLE ROYALE

Yu-Gi-Oh! Rush Duels: Dawn of the Battle Royale è ambientato nell'universo della serie animata Sevens, attualmente inedita in Italia. Al netto dell'aspetto narrativo che si stacca dalle vicende ufficiali per proporre una storia fresca e inedita, le nuove regole sacrificano qualche zona mostro e trappola/magia per aumentare il ritmo di gioco. Più carte, solo tre zone di evocazione e la possibilità di poter evocare più mostri contemporaneamente nella stessa fase di gioco. La formula risulta più accattivante ma perde anche parte del suo "fascino" strategico. Dawn of the Battle Royale è un titolo votato principalmente alla compagna in singolo e riesce ad essere fruibile a tutti, veterani o nuove leve. Sul versante estetico, ci troviamo davanti a un lavoro estremamente pigro, che si adagia proprio su ciò che rappresenta il fulcro del gameplay: i duelli a suon di carte. Pur tenendo contro dell'hardware limitato del Nintendo Switch, i margini per sfruttarlo in maniera più completa ci sono e avrebbe fatto piacere vederli spremuti. ■

■ **Disponibile per:** Switch ■ Matrix Software ■ Konami

SUMMERTIME MADNESS

Praga, 1945. La Seconda Guerra Mondiale si avvia alla conclusione e tra le mura dei palazzi scossi dalle esplosioni c'è un pittore che combatte la disperazione imprimendo sulle sue tavole paesaggi estivi. Tra scenari fatti di prati verdi, cieli tersi e specchi d'acqua cristallini risulta piuttosto difficile capire dove risieda la follia preventivata dal titolo. Il primo approccio con i rompicapo di Summertime Madness non lascia presagire il livello di instabilità mentale verso cui il resto dell'avventura intende trascinarvi. Nel primo puzzle è possibile ricavare informazioni osservando i cambiamenti derivanti dall'interazione con le leve ma successivamente il gioco non sarà altrettanto accomodante. È innegabile che in Summertime Madness ci sia una discreta quantità di buone idee, ma nel passaggio dalla teoria alla pratica qualcosa si è inceppato. Pensiamo al livello di difficoltà molto alto o alle occasionali sezioni in cui si arriva alla soluzione solo in modo casuale. Di fondo si percepisce la brillantezza del progetto, ma quel che emerge più di tutto è un certa confusione. ■

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, Xbox Series X-S, PS4, PS5, Switch ■ DP Games ■ Sometimes You

PUPPERAZZI

Avete un cane? Allora c'è caso che il 90% delle foto nel vostro smartphone abbiano lui come protagonista. A voi, proprio a voi è dedicato questo bizzarro titolo che ha come protagonista una macchina fotografica antropomorfa... sì, avete letto bene. Vedrete il mondo attraverso il suo obiettivo, un mondo popolato unicamente da razze canine che dovrete fotografare nelle situazioni più strane possibili. Li vedrete fare qualsiasi tipo di azione e dovrete essere abbastanza abili e veloci da catturare i momenti più divertenti. Avrete un numero limitato di scatti quindi dovrete scegliere accuratamente il momento. Le nuove aree che si attiveranno progressivamente proporranno nuove razze, condizioni climatiche variabili ed eventi speciali che si verificheranno solo in particolari momenti della giornata. Immaginatelo come un mix tra Nintendogs e Pokémon Snap, se il cocktail vi intriga e non avete paura dei giochi un po' monotoni e monotematici... fatelo vostro. ■

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One ■ Sundae Month ■ Kitfox Games

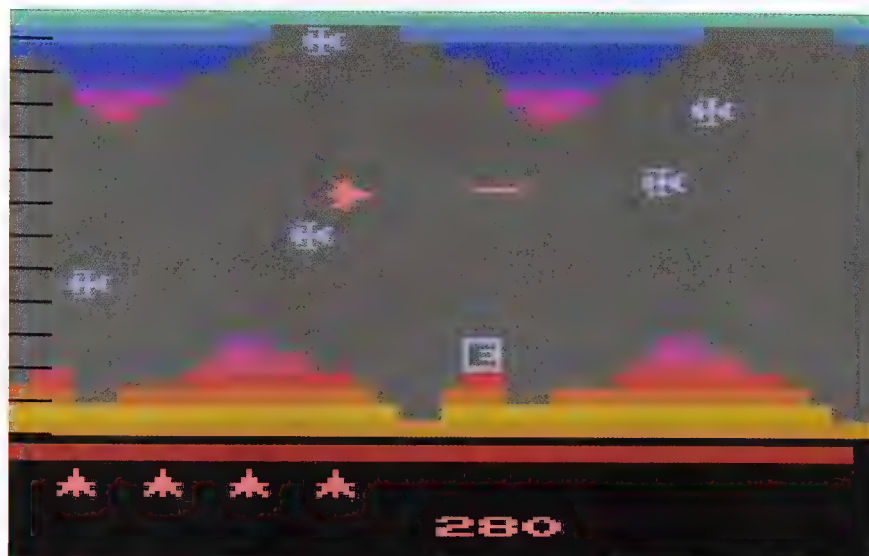
A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danhero@thegamesmachine.it)**

SNK PARTE 1: L'AMBIZIONE DI KAWASAKI

È il Natale del 1983. Sei lì imbambolato a fissare quelle bizzarre luci a forma di pupazzo di neve che penzolano dai rami dell'albero, i tuoi genitori godono ancora di ottima salute e tuo padre intona in maniera genuinamente imbarazzante Carissimo Pinocchio della Cinquetti su uno stonatissimo organo elettrico. I tuoi fratelli vivono ancora con te, e non riesci a toglierti dalla mente quell'astronave bellissima che hai visto su Topolino: era la pubblicità di un videogioco della Atari per la sua console e ti sembra la finestra sul futuro più concreta e realistica che tu abbia mai visto. Il gioco non sai neppure come sia fatto, ma quella nave che si addentra in un sistema di caverne o qualcosa di simile ti rimarrà in mente negli anni a venire, bellissima e incancellabile. Non sarai mai più tanto felice, ma del resto, crescendo, è una cosa che hai messo in conto. Solo che un errore lo hai fatto, magari accecato dalla gioia del momento: quel gioco lì non è mica dell'Atari, ma di una compagnia che negli anni imparerai ad amare follemente. SNK, del resto, ha sempre mantenuto un profilo basso nel mercato occidentale, almeno fino agli anni Novanta, quando la travolgente personalità della Rolls Royce delle console consolidò il suo nome nella storia dei videogiochi. La Shin Nihon Kikaku (nuovo progetto giapponese) che conosciamo nasce nel Luglio del 1978 grazie al talento imprenditoriale di Eikichi Kawasaki: fiutando i trend del momento e capendo che il settore arcade sarebbe stato una fiorente fonte di reddito, il nostro eroe crea per la sua nuova compagnia – inizialmente dedita allo studio di soluzioni e hardware su misura per aziende – un ramo dedicato ai game center l'anno successivo, con lo scopo di realizzare cabinati. L'idea si evolve, e SNK cerca di ritagliarsi un ruolo da protagonista con una tripletta di giochi, tutti targati 1979. Sono ambiziosi ma modesti, basati sul monocromatico hardware Taito 8080. Ozma Wars è uno sparatutto a scorrimento verticale sviluppato da Logitec con differenti livelli e energia al posto delle canoniche vite, due idee mai viste prima nelle sale giochi; inoltre, a intervalli regolari, le riserve dell'astronave protagonista vengono rifornite da un vascello spaziale identico alla Yamato della celebre serie Uchuu Senkan Yamato di Leiji Matsumoto (Star Blazers è il titolo della prima edizione dell'anime in Italia, ndMario). È considerato de facto il primissimo gioco pubblicato da SNK, a cui seguono in rapidissima successione Safari Rally (un bizzarro mix tra gioco di guida e labirinti) e Yosaku, quest'ultimo caratterizzato da una risicata distribuzione che oggigiorno lo rende una delle schede arcade più rare e ambite dai collezionisti giapponesi, tanto che, paradossalmente, in patria è conosciuto maggiormente per la conversione per il Cassette Vision di Epoch. È ispirato all'omonima canzone del celebre cantante enka Saburo Kitajima, tanto da usarla durante il gioco ottenendo il permesso dalla JASRAC (Japanase Society for Rights of Authors, Composers and Publishers); se credevate che Koi no Hot Rock di Konami fosse il primo gioco a fare appello a questo collettivo per la sua poliedrica colonna sonora, l'epopea del taglialegna Yosaku faceva la stessa cosa già nel 1979! Al netto della diffusione, è un gioco che gode di grande prestigio nel cuore di SNK, essendo stato il suo primo titolo d'azione con un personaggio antropomorfo come protagonista: se inserite la cartuccia di The King of Fighters: Battle de Paradise nella versione originale in bianco e nero del Neo Geo Pocket, potrete giocare un piccolo sottogioco a lui dedicato. Come ultima curiosità, è importante segnalare che porta la firma di Orca Corporation. Dai, Orca, quelli che divennero Crux, quelli di Gyrodine; se tutto questo non vi dice nulla, sappiate che dopo due bancherotte si riorganizzarono per fondare Toaplan, la leggenda delle leggende nel campo degli sparatutto arcade. Tre giochi a loro modo importanti, dicevamo, incapaci però di generare lauti guadagni e destinati a diventare immediatamente obsoleti per colpa

Yosaku è il primo titolo d'azione per SNK con un personaggio antropomorfo come protagonista

La raffica di colori e suoni provenienti da Vanguard faceva voltare tutti nei game center.

L'ILLUSTRAZIONE È OPERA DI RALPH MCQUARRIE, UN ARTISTA CHE HA CONTRIBUITO A DEFINIRE LA VISIONE CLASSICA DELLA FANTASCIENZA.

Nonostante i compromessi, la versione 2600 resta la più famosa in America.

The Motion Picture (Jerry Goldsmith) e il Vultan's Theme (Freddy Mercury) di Flash Gordon per usarli, rispettivamente, nell'attract mode e dopo aver raccolto un power up. Vanguard è pazzesco, spezza le convinzioni dettate da Space Invaders e le riscrive da capo, un uragano colorato e rumoroso come nessuno aveva mai visto prima nei game center; in quest'ottica, l'eventualità che Konami abbia preso diligentemente appunti da lui per il suo Scramble e, di conseguenza, per la fortunata dinastia di Gradius è estremamente concreta. Century del modesto hardware. Il colore arriva l'anno successivo con l'orientaleggiante Sasuke vs. Commander, un clone di Space Invaders dove bisogna fare attenzione ai resti dei nemici abbattuti e ai boss di fine livello, da affrontare in sezioni apposite. Il gioco è opera di Tose

Il seguito di Vanguard e si perde per strada rincorrendo lo Xevious di Masanobu Endō

Software: notevolissimo per il 1980, ma destinato a passare in secondo piano di fronte alla loro seconda opera pubblicata sotto l'egida di SNK. Vanguard esce a cavallo tra il 1980 e il 1981, ed è il gioco che dona finalmente la dovuta fama alla casa di Eikichi Kawasaki. È il primo arcade ad avere un vero e proprio percorso con tanto di boss finale, il primo con fuoco in quattro distinte direzioni, ha un sonoro incredibile con voci digitalizzate che annunciano l'ingresso nel livello in corso e che saccheggia impunemente il tema di Star Trek

Vanguard II cerca di imitare Xevious, con scarsi risultati.

capisce tutto, e se ne accaparra la licenza per il mercato americano, incassando in un mese le stime di un anno, tanto che SNK deve entrare direttamente in gioco per creare cabinati da distribuire oltreoceano, fondando la divisione SNK of America il 20 Ottobre 1981 a Sunnyvale, quando Atari acquistò i diritti del gioco per le sue macchine casalinghe. Il titolo di cui parlo all'inizio è proprio lui, bello come il sole nella versione VCS; sebbene la lungimirante Atari avesse pensato di realizzare l'adattamento anche per la sfortunata console 5200, piazzando in copertina una bella illustrazione di Terry Hoff in puro stile Tron, è l'immagine legata all'intramontabile 2600 quella realmente indimenticabile. Se guardandola provate nostalgia per una visione futuristica che sulle prime non riuscite a inquadrare correttamente, devo dirvi che non siete affatto fuori strada. Porta infatti la firma di Ralph McQuarrie, un artista che ha contribuito a definire la visione di classici come Guerre Stellari, Incontri ravvicinati del terzo tipo, E.T. e Battlestar Galactica; non proprio l'ultimo degli stronzi (si può scrivere su TGM, sì?) (ma sì, nd Mario) a scarabocchiare un foglio, insomma. Con la divisione americana all'attivo,

Fantasy è un titolo d'azione molto particolare: per giocarlo basta il solo joystick, senza pulsanti!

Sasuke vs. Commander è ambientato a Kyoto, come testimonia il kanji sullo sfondo.

SNK era in grado di tastare il polso dei gaijin e trasformare i loro gusti in potenziali successi, ma si trattò di un percorso molto laborioso e incerto, dovuto principalmente al grande Crash del 1983. Improvvisamente le sale giochi americane iniziavano a sparire, e basare il core business dell'azienda su un mercato stagnante non era una prospettiva entusiasmante: in questo mare in tempesta, SNK fallì addirittura nel crearsi un porto sicuro con il seguito di Vanguard (1984), un gioco che si perde rincorrendo lo Xevious di Masanobu Endō dimenticando la potente unicità che aveva reso il predecessore tanto memorabile. Quindi, Kawasaki volse il suo sguardo al settore domestico, con risultati discordanti. L'America era temporaneamente fuori dai giochi, e in Europa lo scenario appariva pericolosamente simile a quello statunitense appena prima del Crash: tantissimi videogiochi, distribuiti però in un panorama frammentato, definito da computer estremamente diversi l'uno dall'altro. Mancava un messia come Kazuhiro Nishi, insomma, il fondatore di ASCII che si presentò di fronte ai maggiori produttori di hardware giapponesi per suggerire la visione di quello standard produttivo comune che sarebbe poi diventato l'MSX. SNK decise allora di abbandonare il vecchio continente, limitandosi a distribuire i diritti dei suoi giochi senza intervenire di persona, ma le sue speranze in un futuro rivolto alla sfera casalinga del videogioco vengono corroborate dall'arrivo del NES, la versione a stelle e strisce del formidabile Famicom. Ancora una volta Kawasaki legge il futuro e, contro tutte le aspettative, fonda una seconda filiale americana chiamata SNK Home Entertainment, pronta a creare giochi per un settore destinato a risorgere come una fenice, almeno secondo le sue previsioni. Bene, ma non benissimo, perché John Rowe (il presidente di entrambe le divisioni) abbandona SNK per fondare Tradewest. Senza un uomo fidato a presidiare il fortino dall'altra parte dell'oceano, il futuro appariva improvvisamente scuro come la pece. O come una sala cinematografica prima di una proiezione, perché se gli americani non vanno più in sala giochi, il tempo libero lo passeranno probabilmente al cinema. E lo strumento per tornare in carreggiata arrivò appunto dal mondo della celluloide... ◀

La corazzata Yamato si prepara a rifornire il protagonista di Ozma Wars.

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

» Sviluppatore: **SNK** » Dove trovarlo: **Ebay**

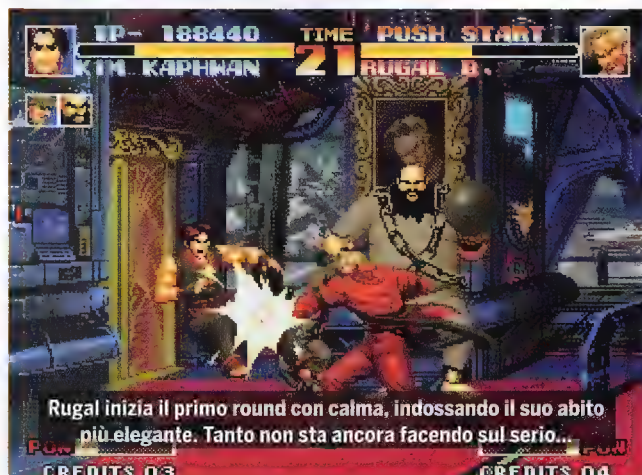
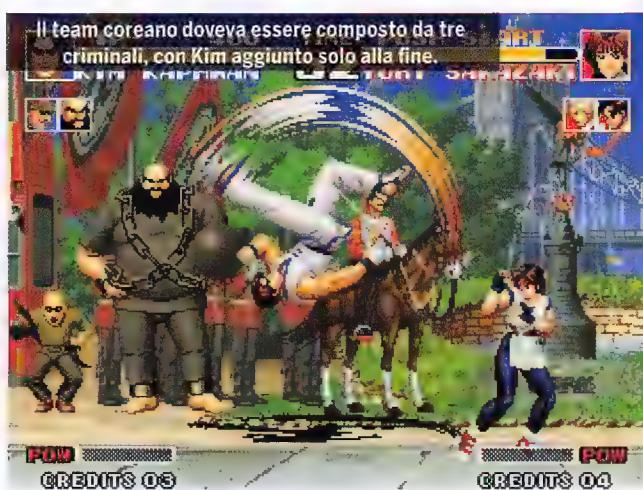
THE KING OF FIGHTERS '94

Finalmente un gioco per veri uomini dopo tanti noiosi strategici. Va finire che stavolta mi diverto davvero, a scrivere il TGM Classic.

Sono gli anni Novanta, e le sale giochi sono il regno di Capcom. Street Fighter 2 esce nel Febbraio del 1991 e tutti fanno carte false pur di salire sul carrozzone dei vincitori, lanciando nell'arena il proprio sfidante. Naturalmente l'invincibile virgulto del tag-team composto dai due Akira (Nishitani e Yasuda) manda al tappeto la concorrenza senza neppure impegnarsi, ma qualcuno riesce a offrire uno scontro più equilibrato, quasi impegnativo. Ironicamente è il creatore del primo Street Fighter a opporre una resistenza degna di tale nome, lo stesso Takashi Nishiyama che iniziò a sviluppare il suo Garou Densetsu (La leggenda dei lupi famelici, Fatal Fury in occidente) proprio mentre Nishitani e Yasuda cercavano di dare una seconda possibilità alla sua vecchia creazione, possibilmente facendo a meno di quegli scomodi pulsantoni idraulici. È l'inizio di una prolifica rivalità tra Capcom e SNK, due compagnie con sede a Osaka che negli anni seguenti non risparmiarono colpi, sferrati però in modo differente.

L'IMPRESSIONE È CHE I MAESTRI DEL KARATE KYOKUGEN SIANO EFFETTIVAMENTE TROPPO FORTI RISPETTO AI LORO AVVERSARI

IL CONTRATTACCO DI SNK

Laddove Capcom continuava a levigare il suo gioiello con numerose iterazioni, SNK offriva diversità, creando nuovi marchi e personaggi, sviluppando meccaniche sempre nuove e cementando uno zoccolo duro di fan. Tra i suoi progetti ce n'è uno che richiede due lunghi anni di lavoro, e la sua gestazione parte da un'idea tutta differente. Perché quelli sono anche gli anni dei cosiddetti belt scroller, e Capcom ha dalla sua un altro successo di nome Final

Rugal inizia il primo round con calma, indossando il suo abito più elegante. Tanto non sta ancora facendo sul serio...

Inizialmente gli Ikari Warriors avrebbero dovuto lanciare granate. Poco etico in un torneo di arti marziali.

Nonostante il protagonista sia Kyo, i riflettori nella schermata di selezione sono giustamente puntati sui team Garou e Ryuko.

Il team coreano doveva essere composto da tre criminali, con Kim aggiunto solo alla fine.

I VISITATORI DEL SIM HI-FI IVES EBBERO LA POSSIBILITÀ DI PROVARE IL GIOCO IN ANTEPRIMA ASSOLUTA GIÀ IL MESE DOPO

Fight, anche lui frutto della collaborazione dei due Akira. SNK cerca di dire la sua col progetto denominato Downtown Team Battle, dove il giocatore avrebbe comandato non uno, ma un'intera squadra di teppisti, tuttavia l'idea viene rielaborata e declinata in un gioco di combattimento competitivo, tanto per continuare a sfidare Capcom al suo stesso gioco. Ironicamente anche un'altra serie di successo come Samurai Spirits nasce dalle ceneri di un belt scroller abbandonato, stavolta chiamato Dark Zone: trattasi di un omaggio al cinema horror occidentale anni Ottanta, ma questa è una storia che mettiamo da parte per un altro speciale. L'idea delle squadre non è però l'unica cosa che viene ereditata dal vecchio progetto: i protagonisti sarebbero dovuto essere lottatori pescati dalle due serie di punta di SNK, ovvero il già citato Garou Densetsu e Ryuko no Ken (Il pugno del drago e della tigre, Art of Fighting da noi). E lì iniziano i mal di testa.

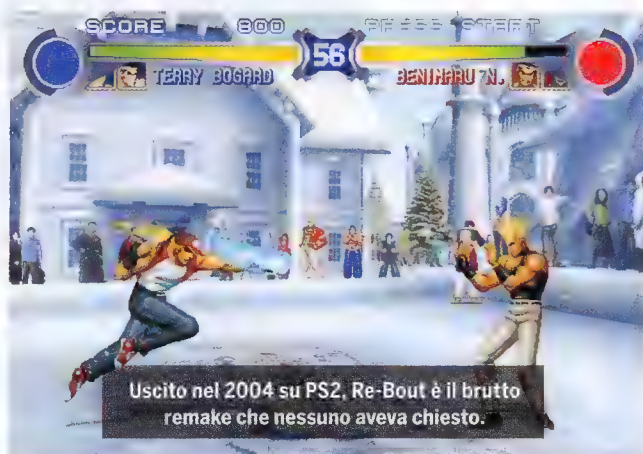
TANTI PERSONAGGI, TANTI GUAI

Inizialmente il nuovo progetto usa gli sprite dei due giochi come placeholder, ma l'evidente discrepanza stilistica spinge il direttore artistico Mitsuo Kodama a ridisegnarli, creando un approccio grafico totalmente originale. Il bilanciamento è particolarmente importante, giacché la potenza delle tecniche dei lottatori provenienti da Ryuko no Ken è normalmente subordinata a un indicatore dell'energia spirituale: rimosso questo limitatore, l'impressione è che i maestri del karate Kyokugen siano effettivamente troppo forti rispetto ai loro avversari. L'idea base è quella di proporre un crossover che comprenda anche volti provenienti dal passato della compagnia, assieme a lottatori completamente nuovi, quindi vengono tolti dalla naftalina gli Ikari Warriors e la coppia formata da Athena Asamiya e Sie Kensou direttamente da Psycho Soldier, il primo coin-op della storia a vantare una colonna sonora cantata. Grande attenzione è riposta sul nuovo protagonista Syo Kirishima, un ragazzotto che deve vedersela con la popolarità di Terry Bogard e compagni: è il pupillo del director Masanori Kuwasashi, che verso la fine del progetto ha l'idea vincente, cambiando il nome in Kyo Kusanagi e legandolo al folklore giapponese. I suoi antenati hanno sconfitto il demone Yamata no Orochi, usando le arti marziali della famiglia al posto della Spada di Kusanagi descritta nelle leggende nipponiche: in questo modo vengono poste le basi per il futuro della saga, che legherà in un unico arco narrativo i capitoli che vanno dal '94 al '97, incentrati sulla reincarnazione del celebre serpente a otto teste.

VEDIAMO COME SE LA CAVA

Con un simile dispiegamento di lottatori, un cattivo come Rugal Bernstein è il tocco finale: fortissimo e in grado di tenere tranquillamente testa a una squadra di avversari, avrebbe inizialmente potuto attingere alle mosse di tutti i personaggi, un'idea incompiuta a causa della mancanza di tempo e dei limiti di memoria. Altri problemi sorsero qualche mese prima dell'uscita del gioco, dovuti principalmente dalla consulenza del ramo americano di SNK. Un esempio riguarda Choi Bounge, un piccolo, velocissimo galeotto armato di artigli che venne ritenuto pericolosamente simile al personaggio di Freddy Krueger, con tanto di iconica maglia a strisce; questa venne eliminata e sostituita da un paio di bretelle per quieto vivere. Il gioco arriva nei game center il 25 Agosto 1994, conquistando subito il secondo posto nella classifica dei più giocati del mese secondo la rivista Game Machine (no, non siamo parenti!) e cedendo il podio solo di fronte a sua maestà Virtua Fighters. Grazie all'amicizia che lega SNK al suo distributore italiano Gevin Corporation, i visitatori del SIM Hi-Fi Ives ebbero la possibilità di provare il gioco in anteprima assoluta già il mese dopo, nei padiglioni della storica fiera milanese. Al termine dell'anno, The King of Fighters '94 avrebbe conquistato la quinta posizione dei titoli più giocati, perdendo la battaglia contro il favoritissimo Super Street Fighter II X. Il duello, però, era appena iniziato. ❑

Uscito nel 2004 su PS2, Re-Bout è il brutto remake che nessuno aveva chiesto.

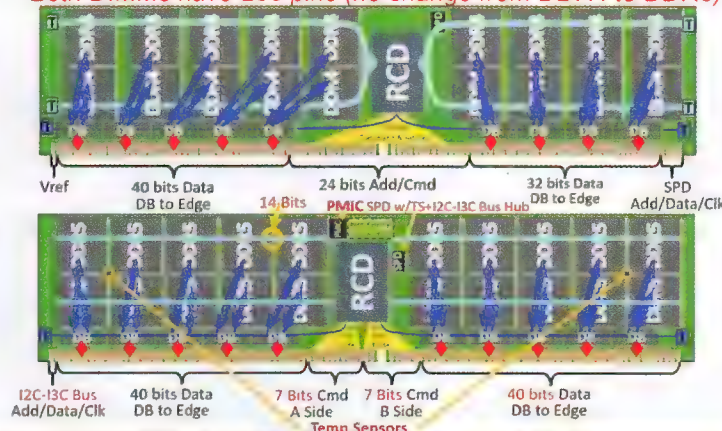
A cura di **Paolo Besser (paolone@thegamesmachine.it)**

LE **RAM** PER **GIOCARE**

Con i processori Core serie 12000 sono arrivate anche le RAM DDR5, ma per fortuna il loro impiego è ancora facoltativo. Vediamo quali vantaggi offrono a noi giocatori.

Samsung ha già fatto un record: 512 GB di RAM su un singolo modulo. Ma si parla di memorie per server stipati nei datacenter.

DDR4 o DDR5? Presente o futuro? Chi lascia la strada vecchia per quella nuova, recita il proverbio, sa quel che perde e non quel che trova, ma l'informatica non funziona proprio così, anzi, chi persevera sullo stesso cammino non solo va sempre pianino, ma spesso resta anche tagliato fuori, incanalato su un binario morto e costretto a spendere più soldi all'upgrade successivo. Oggi, chi ha bisogno di un computer nuovo e magari vuol far da sé, si trova sicuramente di fronte a un bivio: che tipo di memoria utilizzare? Per chi compra un processore Ryzen 5000 o una CPU Intel fino alla serie 11000 il problema neanche si pone, visto che entrambi supportano solo le DDR4, ma per chi cerca sempre di stare con un piede avanti rispetto alle tecnologie mainstream, la scelta può essere piuttosto ardua. Non ci sono dubbi che le DDR5 siano più moderne, veloci e dal futuro assicurato, ma sono anche molto difficili da trovare e per questo mediamente più costose del necessario.

I VANTAGGI TECNICI

I due tipi memoria RAM sono piuttosto diversi tra loro: pur avendo entrambi un pettine a 288 pin, i contatti sono organizzati in modo differente e la tacca di sicurezza è posizionata diversamente, allo scopo di impedire l'installazione di moduli errati sulla scheda madre. Ma le vere differenze sono naturalmente sotto il cofano o, per meglio dire, sotto il dissipatore. Le DDR4 comunicano per mezzo di un singolo canale a 64 bit (72 bit considerando l'ECC), mentre le DDR5 sfruttano due canali indipendenti da 32 bit ciascuno (40 bit con ECC), migliorando l'efficienza della comunicazione con la riduzione dei tempi di latenza. In questo modo, la presenza di due moduli non costituisce più una configurazione 'dual channel' da 2x64 bit, ma una da 4x32 bit. Scende anche la tensione necessaria per il funzionamento delle RAM. Dagli 1,2 Volt delle DDR4 si passa agli 1,1 Volt delle DDR5, anche se questo è un vantaggio meramente teorico: gli unici moduli sul mercato che funzionano a 1,1V sono quelli che aderiscono pedissequamente alle specifiche JEDEC e per tanto lavorano a frequenze base. Noi giocatori, che puntiamo sempre alla RAM overcloccabile per portare a casa un po' di performance in più, possiamo aspettarci tensioni di lavoro comprese tra 1,2 e 1,35 V. La regolazione del voltaggio, tuttavia, porta con sé una delle maggiori innovazioni delle DDR5: i componenti elettronici necessari – i cosiddetti PMIC – non si trovano più sulla scheda madre, ma sui moduli di memoria stessi e, se questo può essere un bene per chi produce le schede madri, difficilmente può essere considerato tale anche per gli utenti finali, visto che la carenza di PMIC sul mercato

Uno schema illustrativo di JEDEC delle differenze tra RAM DDR4 e DDR5.

è la ragione principale per cui queste memorie sono così difficili da trovare nei negozi. Ma il motivo per cui il settore passerà progressivamente alle DDR5 è la loro maggiore densità. Ogni singolo chip di memoria DDR4 (in un modulo ce ne possono stare fino a 16) poteva contenere un massimo di 2 gigabyte di RAM, laddove i chip di memoria DDR5 quadruplicano questo valore. In soldoni, sarà possibile stipare più di 32 GB per modulo, sebbene sia difficile che, nel mercato consumer, vedremo mai DIMM da più di 128 GB. Quanto alle frequenze, i moduli attualmente sul mercato partono da 4800 MHz e possono superare i 6000 (e siamo ancora agli inizi!), laddove le memorie DDR4 sono partite da 2133 MHz e sono arrivate a 5000, pur essendo quelle a 3600 e 4000 MHz le più comuni. Insomma, un po' come capitò in passato, si può dire che le DDR5 stiano proseguendo il cammino svolto in tutti questi anni dalle DDR4, ma queste ultime hanno ancora parecchio da dire in realtà.

LARGHEZZA DI BANDA E PERFORMANCE REALI

È pacifico che, con l'aumentare della frequenza di lavoro, aumenti anche la banda di trasmissione dei dati. I moduli DDR5-4800 hanno un'ampiezza di banda più che doppia, rispetto ai moduli DDR4-2133 e circa il 30% maggiore rispetto a quelli di memoria DDR4-3600 (la più usata con le CPU Ryzen 2000 e 3000). Ma, con l'aumentare delle frequenze, si rilassano i timing e aumentano le latenze, al punto che i moduli DDR5-4800-C40 (quelli più comuni, se ci permettete l'uso di questo aggettivo) hanno tempi di latenza superiori del 30% rispetto alle DDR4-4000-C16, tra le migliori RAM ancora in circolazione. Banda, frequenza e

Le Vengeance di Corsair sono state le prime memorie DDR5 che abbiamo recensito su TGM!

latenze concorrono a determinare le performance delle memorie installate sul sistema e i risultati possono variare notevolmente, in base al software che si usa. I benchmark lasciano sempre il tempo che trovano, perché l'adozione di un modulo piuttosto che un altro dovrebbe passare prima per altre considerazioni, dal budget a disposizione al tipo di utilizzo che intendiamo farne. Quanto ai giochi, il sito TechSpot, alla pagina techspot.com/review/2387-ddr4-vs-ddr5, ha messo a confronto DDR4 3600 e DDR5 6000 su ben 41 videogiochi diversi per PC, montando la stessa Radeon RX6900 e lo stesso processore Core i9 12900K su due schede madri Z690 diverse, organizzando uno scontro senza pari tra le RAM più comuni in circolazione e quelle più "nobili" che potreste trovare on line, con la sola eccezione delle DDR5-6800 che sono ancora più costose. Difficile ipotizzare di fare di meglio. Emerge, dai loro test, che "in media" la differenza è del 3% a favore delle DDR5, con giochi capaci di aumentare nettamente il framerate (War Thunder +23,6%, DooM Eternal +21,5%, Far Cry 6 +13,4%) e altri che invece perdono prestazioni (Counter-Strike: Global Offensive -5,8%, Valorant -11%) ma, in ogni caso, il numero di giochi che hanno guadagnato qualcosa è nettamente superiore a quello in cui è avvenuto il contrario (30 contro 10, più Star Wars Jedi Fallen Order che ha registrato una perfetta parità). Insomma: per adesso le prestazioni non giustificano l'investimento, né la fatica spesa a cercare il modulo 'giusto'.

DDR4, LA VITA RESIDUA

Piaccia o meno, le DDR4 andranno pian piano a estinguersi. Stavolta, però, il processo sarà prevedibilmente più lento e faticoso rispetto al passato. È difficile ipotizzare un declino rapido come avvenne per DDR2 e DDR3, perché entrambi i produttori di CPU (AMD e Intel) sono perfettamente coscienti delle difficoltà di approvvigionamento in cui versa il settore dell'informatica. Ed entrambe hanno già annunciato che il supporto alle memorie attuali continuerà anche con i Core serie 13000 (attesi per la fine del 2022) e per i Ryzen 7000 (che offriranno anch'essi la possibilità di scegliere tra le due tipologie di RAM). Quest'ultima, in particolare, è una notizia incoraggiante: considerando che i prossimi Ryzen 7000 si monteranno su un socket LGA nuovo di zecca, l'AM5, è plausibile ipotizzare che la vita di queste memorie si protrarrà ancora per un paio di anni, forse anche di più. Presto o tardi, però, AMD e Intel rimuoveranno i circuiti necessari al loro impiego dalle future generazioni di CPU. Optare oggi per una scheda madre compatibile con le DDR4 è dunque una scelta valida e comprensibile, giustificata da motivi pratici, economici e, volendo, anche da un po' di saggezza zen, ma in futuro ci obbligherà a un upgrade completo della piattaforma. Cosa che comunque avverrà certamente per altri motivi, in ogni caso, nel giro di due o tre generazioni di processori, indipendentemente dalle memorie utilizzate – come è sempre stato. ❑

ALTA FREQUENZA E ACTIVESYNC
Il pannello IPS a 30 bit (da più di un miliardo di colori) dell'X34 GS può spingersi fino a 180 Hz di frequenza verticale massima e ha un'impostazione di default da 144 Hz, ideale quindi per funzionare sia con le schede video Radeon, sia con le GeForce di ultima generazione. Il monitor adotta la tecnologia AdaptiveSync e supporta appieno le specifiche FreeSync e G-Sync.

ELEGANTE MA AGGRESSIVO
L'aspetto è aggressivo, con una scocca sapientemente ricamata sul retro e una staffa dalle linee essenziali e moderne, ma capaci di unire all'estetica anche la funzionalità: lo schermo si può alzare e abbassare liberamente, girare e inclinare a piacimento, facendoci dimenticare la sostanziale rigidità del vecchio X34.

PORTE USB E KVM INTEGRATO
Ci sono ben 4 porte USB 3.0 di tipo A in "downstream" (per collegarci le periferiche), una porta USB 3.0 di tipo B in "upstream" (da collegare al computer) e una porta USB 3.0 di tipo C (di prima generazione, che può funzionare in upstream e offrire la connettività DisplayPort). Tra le funzioni dichiarate dal produttore c'è anche quella di switch KVM, ma è un po' scomoda da usare.

NIENTE GHOSTING
Il Predator Gaming X34GS monta un pannello LM340UW6-SSA3 di LG, con aspect ratio 21:9, curvatura 1900R e retroilluminazione W-LED, luminosità da 400 cd/mq e contrasto statico 1000:1. Ha un angolo di visuale di 178° in orizzontale e in verticale. Il tempo di risposta G2G dichiarato dal produttore è di un solo millisecondo, perfetto per impedire il fenomeno del ghosting.

PREDATOR GAMING X34GS

Produttore: **Acer** Prezzo: **€ 1.100** Internet: **www.acer.com**

Mi piacciono i monitor ultra wide: non occupano spazio sulla scrivania, non molto di più di un normale schermo da 27" da 2560x1440 pixel, almeno; di solito hanno un bellissimo aspetto estetico e soprattutto dispongono di una risoluzione gestibile da una scheda video di fascia media. Offrono un compromesso ideale tra prezzo, costi di gestione, dimensioni e spazio sul desktop, quello di Windows o di Linux, su cui è obiettivamente facile affiancare le finestre di almeno tre o quattro programmi per volta. Il monitor arriva già montato sulla sua staffa e non bisogna fare altro che posizionarlo sulla scrivania e collegare i cavi, per farlo funzionare. Il millisecondo di risposta G2G è più una manovra di marketing che un dato oggettivo (il produttore del pannello ne specifica 5, ma è solo un altro modo di effettuare il calcolo), ma la cosa più importante è che lo schermo mantenga la promessa di eliminare tearing e ghosting, e non c'è alcun dubbio che lo faccia. Si può tarare per motivi professionali e la copertura dello spazio colore DCI P3 al 98% assicura una resa ottimale dei contenuti ad altissima definizione. Dispone anche di HDR 400 che, pur essendo considerato una sorta di entry level della categoria, è pur sempre un qualcosa in più che i monitor economici solitamente non hanno. Le immagini scorrono veloci, precise, perfette, senza tearing e senza sfarfallii (a patto che, ovviamente, abbiate una scheda video compatibile G- o FreeSync), con una resa dei colori davvero pazzesca. Anche l'audio integrato è di buona qualità. Duole, invece, il portamonete: costa in media 1.100 euro nei negozi on line, una cifra che può valere la pena investire, soprattutto se vi interessano la compatibilità assicurata con G-Sync e l'impiego di un pannello IPS. Altrimenti, pannelli VA come l'LG 34WP65C-B e il Mi Gaming Monitor di Xiaomi da 34" svolgono più che onestamente il loro lavoro a meno della metà del prezzo, con performance più che adeguate alle aspettative dei gamer. Il Predator X34GS di Acer, tuttavia, aggiunge "un pizzico di magia" in più, in termini di profondità dei neri e vivacità dei colori, con una maggiore precisione delle immagini in movimento che qualcuno probabilmente riuscirà a percepire. La grande quantità di collegamenti – tutti digitali – e la disponibilità di porte USB, infine, sono indubbiamente un punto a favore.

8.9

DEFY WIRELESS HEADSET

Produttore: **Cellularline** Prezzo: **€ 59,90** Internet: **www.cellularline.com**

Da sempre impegnata nella realizzazione e nella vendita di accessori di ogni tipo, la reggiana Cellularline prova ad aggredire il mercato dei prodotti di alto livello con la coppia di auricolari 'da gaming' DEFY, caratterizzati da una bassissima latenza – solo 50 millisecondi – grazie al protocollo di comunicazione Bluetooth 5.0. Questo permette loro di offrire una resa in tempo quasi reale del segnale audio, evitando invece i brutti effetti di "fuori sincrono" che di fatto hanno sempre impedito l'uso dei vecchi auricolari Bluetooth con i videogiochi. L'altro aspetto interessante è costituito dalla comoda custodia RGB che, oltre a essere piccola e pratica, s'illumina di mille colori quando l'apriamo. Un orpello a dire il vero piuttosto inutile, ma che fa scena. In compenso, la custodia permette cinque ricariche complete dei due auricolari e il tempo di ricarica complessivo è di soli 90 minuti. I comandi s'impartiscono tramite uno o più tocchi sui due earpad, ma a onor del vero i DEFY talvolta si perdono il 'tap' che può far la differenza tra cambiare il volume e interrompere la comunicazione, per cui il controllo può essere impreciso. Non va meglio la qualità complessiva dell'audio: i bassi sono piuttosto... bassi, nel senso che si sentono poco, le frequenze medie se la cavano meglio, ma gli alti sono piuttosto anonimi, per cui l'ascolto della musica non è sempre ottimale. L'aspetto migliore dei DEFY, quindi, rimane la bassa latenza e la perfetta sincronia tra ciò che si vede sullo schermo e ciò che si sente nelle orecchie, coi giochi e coi contenuti multimediali: una caratteristica non esattamente unica,

visto che con Bluetooth 5.0 sono diversi a fare altrettanto e, come se non bastasse, i concorrenti diretti Creative Outlier One costano praticamente la metà. I DEFY sono quindi un buon compromesso tra qualità e prestazioni che, a nostro avviso, meriterebbe un riposizionamento su una fascia un po' più moderata per brillare di luce propria.

7.0

- \+ Audio effettivamente ben sincronizzato.
- \+ Custodia RGB e buona autonomia.
- − Audio un po' anonimo.
- − Un po' cari per quello che offrono.

ELO 7.1 USB

Produttore: **Roccat** Prezzo: **€ 80** Internet: **www.roccat.com/products/elo-7-1-air**

Il modello USB è quello "intermedio" nella linea di cuffie ELO di Roccat, azienda entrata a fare parte, da qualche tempo, delle proprietà di Turtle Beach: gli altri due sono costituiti da una cuffia stereo tradizionale e da un modello wireless che ha tutte le stesse qualità di questa, ma senza il cavo. Il modello 7.1 USB, invece, ha un bel cavo calzato lungo due metri e mezzo, si collega al PC per mezzo di una normale porta 2.0 e ai lati dei padiglioni ha una brillante illuminazione RGB. Ma le qualità migliori di queste cuffie sono quattro: il suono, impeccabile nei suoi bassi "potenti senza strafare" e nell'equilibrio di tutte le altre frequenze, la comodità d'uso, grazie all'archetto interno sospeso, il software di controllo Swarm, che permette di adattare l'equalizzazione dell'audio in base a ogni singola applicazione (e fare sì che essa cambi automaticamente quando cambiamo programma) e, per finire, il prezzo davvero accessibile, fin basso considerando tutte le qualità che precedono.

9.1

Di contro va detto che il microfono fa il suo dovere ma non è particolarmente entusiasmante, mentre il grado di isolamento garantito dai cuscinetti in memory foam va a gusti: è intermedio, a metà strada tra quello che vi aspettereste tra un paio di cuffie aperte e uno di cuffie chiuse. Sul filo niente telecomandi che penzolano come impiccati: il volume dell'audio e quello del feedback del microfono si impostano tramite due rotelle a portata di pollice, sul padiglione sinistro, dove c'è anche il pulsante per l'esclusione. Un ottimo prodotto, equilibrato, efficace e piacevole da indossare.

- \+ Comode e dall'ottima qualità audio.
- \+ Comandi e software semplici da usare.
- \+ Ottimo rapporto prezzo/prestazioni.
- − Microfono migliorabile.

SU MISURA PER GIOCARE
Con una GPU Nvidia RTX 3070 e un display da 165 Hz, il gioco è certamente lo scopo principale di questo computer, capace di eseguire senza problemi qualsiasi titolo recente alla risoluzione nativa dello schermo, 2560x1600 pixel.

PRESTAZIONI TOP
Con l'ottimo Intel i7-11800H le prestazioni sono al top. La differenza con il Ryzen 7 5800H non sempre è percebile. Chissà quando vedremo la prossima generazione 12 di Intel? Subito! Dal sito di Lenovo è già configurabile con l'i7 12700H anche se a pari configurazione il costo sale a 2.500 euro e il tempo previsto per la consegna attuale è di 5-6 settimane.

PESO E ALIMENTATORE ESTERNO
Il Legion non è leggerissimo ma il problema è l'enorme alimentatore che bisogna portarsi al seguito: dovendo produrre 300 Watt è notevole sia nelle dimensioni, sia nel peso. L'autonomia, comunque, non è male anche se spingendo il notebook al massimo non possiamo allontanarci troppo da una presa elettrica.

TASTIERA RETROILLUMINATA
La tastiera è retroilluminata presenta un tocco morbido e silenzioso. Non è di tipo meccanico come vorremmo ma precisione e velocità non sono male.

LEGION 5 PRO 16ITH6H

Produttore: **Lenovo** Prezzo indicativo: **€ 2.189,00** Internet: **www.lenovo.com/it/it/laptops**

Era il settembre 2020 quando la serie Legion arrivò su TGM per la prima volta. Il modello di allora colpì subito disponendo di caratteristiche tali da poter affrontare con disinvoltura ogni sfida gaming. Allora spinto dal top di gamma di Intel i7 10750H e scheda grafica RTX 2060, fu riprovato un anno dopo, nel settembre 2021, in versione rielaborata, meglio dire perfezionata, e con un Ryzen 7 5800H e una RTX 3070.
Ora Lenovo ci propone il 16ITH6H con ulteriori ritocchi e una configurazione basata su Intel i7-11800H da 2,3 GHz (speravamo già nella 12° generazione) mantenendo il già ottimo chip grafico RTX 3070. Il resto della configurazione è allineato alla precedente prova anche se il disco è di capienza dimezzata rispetto al modello con Ryzen.
La linea è pulita, senza fronzoli, e si entra subito in sintonia con l'utilizzo. Le porte sono tutte sul retro (3 x USB SS, 1 Type C, HDMI 2.1, rete e alimentazione) salve una ulteriore USB SS, Type C e presa jack audio (oltre allo switch privacy per oscurare la videocamera).
La tastiera (che include il tastierino numerico) è delle dimensioni corrette, ampio il touch pad e comodi i tasti direzione. Anche nella digitazione veloce non crea problemi e il rumore durante la digitazione è assolutamente contenuto. Un po' meno quello generato dal sistema di raffreddamento che adotta un sistema ovviamente attivo di ventilazione con due prese laterali e altre due di espulsione dell'aria calda sul retro: soluzione ottima che non infastidisce durante l'uso. La velocità della ventola varia in base al calore prodotto e solo con intenso utilizzo bisogna un po' abituarsi al rumore prodotto.

DIETRO UNA FACCIATA SOBRIA SI NASCONDE UNA MACCHINA DA URLO PER GIOCARE AL MASSIMO

Sempre ottimo il display da 16" con un rapporto d'aspetto di 16:10. La risoluzione nativa è di 2560x1600 pixel con un refresh massimo di 165 Hz e compatibilità HDR400.
Wi-Fi 6 di ultima generazione e videocamera integrata da 720pixel sono le medesime.
Per quanto riguarda le prestazioni i test hanno fornito valori simili al modello con Ryzen, solo in alcune circostanze sono risultati più favorevoli alla versione con Intel. Per dovere di cronaca, la differenza numerica nei test è presente ma non percettibile nella prova "umana". Sia con Ryzen sia con Intel non presenta cedimenti neanche con i giochi più pesanti. L'alimentatore non passa inosservato e l'autonomia è discreta considerando la configurazione. Il prezzo allineato alla qualità.

9.7

TOP PER GAMING E VIDEO

Il monitor vanta un pannello IPS da 31,5" pollici con una risoluzione 3840 x 2160 pixel, una frequenza di aggiornamento di 144 Hz e un tempo di risposta di 1ms. La retroilluminazione ha un massimo di 400 cd/m2 mentre è pari a 1000:1 come la maggior parte dei pannelli IPS. Questo modello è certificato per HDR 400. La copertura colore è ottima e l'accuratezza buona. Il massimo per gioco e film.

IL KVM CHE MANCAVA

Considerando le sue dimensioni e la disponibilità di più computer o console, grazie alla funzione KVM integrata si può condividere un'unica tastiera, mouse e monitor tra più computer. Sono inclusi anche Picture by Picture (PiP) e Picture by Picture (PbP) che consentono di utilizzare più sorgenti contemporanee e visualizzarle sullo stesso schermo.

AOC STRIZZA L'OCCHIO ALLE NUOVE CONSOLE

Oltre alle innumerevoli porte, sono disponibili due HDMI in versione 2.1 molto utili per le moderne console di gioco come PlayStation 5 e Xbox Series X/S in quanto consente di funzionare a 4K 120Hz. In più, l'HDMI 2.1 può supportare anche VRR e ALLM.

LO SPAZIO NON BASTA MAI

Al cospetto dell'AGON PRO da 31,5" non si rimane indifferenti. Certo che l'imponente piedistallo richiede molto spazio: solido, pesante e in grado di reggere perfettamente il monitor anche in posizione ruotata richiede tuttavia una scrivania importante per essere alloggiato comodamente. Considerando che occupa 40 cm in profondità non è consigliabile su scrivanie meno profonde di 70 cm.

AGON PRO AG324UWS4R4B

Produttore: **AOC** Prezzo indicativo: **€ 1.060,00** Internet: **eu.aoc.com/it/gaming/products/monitors/ag324ux**

Aoc ha dato una svolta con la linea PRO ai suoi monitor migliorandone le caratteristiche in modo tale da renderli versatili nell'utilizzo non solo nel gaming PC ma anche con le console di ultima generazione. La risoluzione 4K UHD e la frequenza di aggiornamento di 144 Hz garantiscono un buon livello di prestazioni. Il design è stato migliorato rispetto al classico aspetto degli AGON: il telaio è nero opaco, il piedistallo corposo, l'assenza di profili su 3 lati e l'utilizzo di metallo e solida plastica conferiscono al monitor non solo eleganza ma anche qualità costruttiva. Il controllo OSD delle funzionalità avviene tramite un piccolo joystick sul lato destro. Numerose le regolazioni possibili comprese quelle dei LED RGB presenti sul retro e sul profilo basso del pannello e del logo proiettato dal piedistallo. Se il joystick non convince, ci viene in aiuto il Quick Switch che, collegandosi al monitor, consente di controllare l'OSD e le impostazioni in modo più rapido e semplice. Volendo si può installare l'applicazione G-Menu come ulteriore modalità di impostazione del pannello.

Agon Pro AG324UX offre regolazioni per l'inclinazione, la rotazione (sì, lo schermo può ruotare anche di 90 gradi) e l'altezza dello schermo molto generose. La disposizione dei connettori sul retro del monitor è ottima: il monitor ha una porta DisplayPort 1.4 con DSC e due porte HDMI 2.1 per 4K 144Hz e 4K 120Hz su PC e console. Sul retro è presente anche uno slot USB-C da 90 Watt.

Sono disponibili anche quattro slot USB 3.2, un jack da 3,5 mm per le cuffie e una coppia di altoparlanti DTS da 8 watt (abbastanza potenti ma qualitativamente migliorabili soprattutto nei bassi). L'AOC Agon Pro AG324UX ha un eccellente tempo di risposta grazie alla tecnologia IPS. Il monitor funziona benissimo anche nel gaming competitivo a patto di disporre di una GPU in grado di raggiungere i 144 Hz con risoluzione 4K. Come nella maggior parte dei monitor di fascia alta, anche l'AGON PRO è compatibile sia con FreeSync che con G-Sync. L'HDMI 2.1 è molto utile per le moderne console di gioco PlayStation 5 e Xbox Series X/S in quanto consentirà di funzionare a 4K 120Hz. HDMI 2.1 può supportare anche VRR e ALLM. L'input lag del monitor a 144Hz è pari a 5ms: niente male.

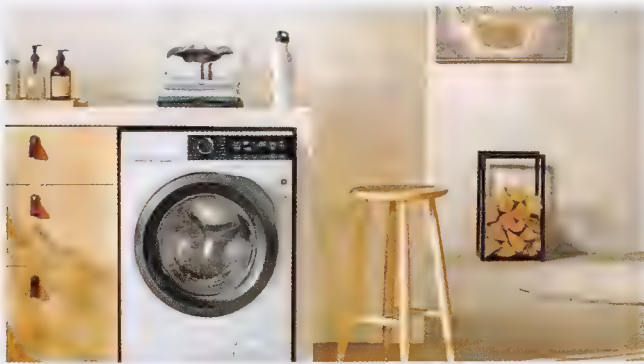
In pratica, salvo il costo, possiamo dire, ben fatto AOC.

SENTO LE VOCI, MA NON SONO NELLA MIA TESTA

L'altro giorno noi Bovas ci siamo rivisti, dopo qualche tempo, per imbustare qualche centinaio di riviste. Nessuna indole arrivista, intendiamoci, ma sapevamo che qualcosa andava rivisto: il nostro pecoraio di fiducia, in particolare, che avevamo abbandonato diversi mesi fa nel suo antro, tutto intento a eseguire i suoi benchmark per il calcolo parallelo. Così, passando davanti a casa sua, lo abbiamo trovato seduto sui gradini antistanti all'ingresso, tutto mogio come non lo avevamo visto mai (o, per meglio dire, mai da quella volta che gli cancellammo dal mobile portacomputer i segnetti a matita che indicavano la posizione corretta di

Eccolo qua, un piccolo esercito di robot pronto a trasformare casa vostra in Matrix!

monitor, C64, registratore e drive, quindi un bel po' di anni fa). Cosa poteva essere mai successo? "Mia moglie ha cambiato la lavatriiiiceeee – ci ha confidato – e come se non bastasse, anche la macchinetta per il caffèeee, il frigoriferooo, il forno a microonde e si è comprata una lavastoviiiiglieeee, il tutto senza chiedermi il permeeessooo!". Ora, c'è una cosa che voi dovete comprendere del Pastore (e non è il suo maschilismo): è estremamente attento all'ottimizzazione ed è completamente refrattario ai fronzoli. Per capirci, è il tipo di persona che imposta Windows su "massime prestazioni", disabilita tutti gli effetti grafici e tutti i servizi accessori e, se la cosa può servirgli in qualche modo per risparmiare "preziosi cicli di clock" su processori che ne compiono qualche miliardo ogni secondo, impedisce pure l'avvio di Explorer e si tiene aperta solo una finestra della Powershell (il prompt di MS/DOS no, perché "è obsoleeetoooo"). Ha sempre esteso quest'attitudine anche al suo rapporto con gli elettrodomestici, scegliendo accuratamente il lavaggio con minor dispendio di acqua, detersivo e corrente elettrica offerto dalla lavatrice e ha sfruttato ogni strumento di casa sua fino a che quest'ultimo non è caduto a pezzi, non è stato divorato dalla ruggine o non ha acquisito l'autocoscienza al solo scopo di suicidarsi. A nulla sono valsi i bonari consigli dei suoi amici (gli unici, noi due), né i post-it con scritto "cambiami" appiccicati ossessivamente dalla moglie (che lui invece usava per coprire le crepe, i bolli e gli altri segni del tempo). Non si scomponeva mai, neanche dopo la centrifuga, quando la lavatrice sembrava volerseli scrollare tutti di dosso in una volta sola: con tutta la pazienza dell'universo, il Pastore li raccoglieva e li rimetteva al loro posto, che aveva numerato e contrassegnato con una matita su quel che restava della vernice esterna. "Ha approfittato di un momento di distraziooooneee, mentre guardavo con soddisfazioooneee il mio cluster di server per il calcolo parallelooo superare un benchmark a cui ambivo da meeeesiiii, e ha organizzato un blitz con gli addetti della nettezza urbaaanaaa, che hanno portato via da casa tutti i miei vecchi elettrodomeeeesticiiii. Ora li ha sostituiti con dei modelli tutti nuoooviii. Non va beeeeneee!". A nulla sono valse le nostre benevole rassicurazioni: i dispositivi di oggi sono certamente più efficienti di quelli di una volta (in particolare se si trattava di quelli che aveva arraffato dalla casa della nonna, alla di lei dipartita, prima che i parenti li buttassero via), consumano meno materie prime e meno energia, sono più sicuri e spesso terminano il loro lavoro molto prima. Insomma, un pidocchione come lui, col braccino più corto del pisello, ne avrebbe tratto solo dei vantaggi, senza contare l'umore migliorato della

Altro che i divi di Hollywood: quando comincerà la rivoluzione delle macchine, solo lui potrà salvarci!

Se ne sta buonina buonina in un angolo, ma alla prima centrifuga è pronta a farci soccombere!

consorte e il tempo sprecato a raccogliere i post-it dal pavimento. Sapevamo che puntare sul risparmio gli avrebbe restituito il sorriso e così è stato, almeno per un istante, quando ci ha confessato di essersi emozionato e divertito, vedendo quanta tecnologia abbiano stipato "in quegli affari" negli ultimi anni, e di aver divorato i manuali d'uso con la curiosità e la bramosia del bambino di fronte a un nuovo albo a fumetti. Ma è durato pochissimo: "Il problema non è questo, è che... parlano. Parlano incessantemente. Non smettono maaaaiiii!". Il solito esagerato, abbiamo pensato noi. Fino a che non siamo entrati in casa sua. E lì la situazione si è subito chiarita: la smart TV, che stava riproducendo qualcosa, si è ammutolita all'improvviso. La lavatrice ha smesso di fare la centrifuga. La lavastoviglie è entrata in modalità silenziosa. Il frigorifero ha spento il motore e in tutta la casa è sceso un raggelante silenzio. "Volete per caso un caffè?", ci ha chiesto subito il Pastore. "Alexaaaa, fammi un Espresso!" e la macchinetta è partita. Ma mentre la preziosa arabica del supermercato fluiva densa e cremosa dall'ugello dell'erogatore, sentimmo distintamente qualcuno chiacchierare in sottofondo: "E loro chi sono?" "Non lo so, non li ho mai visti prima" "Potrebbero essere i Tecnici venuti a disattivarci" "No, hanno due facce da scemo non indifferenti, non possono essere i Tecnici" "Ti dico che sono due Tecnici, guarda, portano entrambi gli occhiali" "E uno dei due ha una borsa con dentro un PC portatile, i miei sensori lo rilevano distintamente" "Cercheranno sicuramente di collegarsi alla rete wi-fi, poi chiediamo al router" "Zitti zitti o per noi sarà finita!". Istintivamente ci siamo voltati verso gli elettrodomestici nella stanza e per un momento siamo rimasti coinvolti nel clima di paranoia generale che pervadeva la stanza: lì per lì, sembrava proprio che ci stessero osservando. "Vedeeeteee? Questa è la ragione della mia angoooosciaaaa: sono circondato da presenze malvaaagieee e sono sicuro che vogliano farmi fuooorиiii. Le trattiene solo la consapevolezza che, se io non pagassi la bolleeeettaaaa, si ritroverebbero tutte disattivate nel giro di pochi meeesiiii!". Ma come aveva fatto il Pastore a trasformare dei semplici programmi di sintesi vocale in pericolose intelligenze artificiali con l'hobby della cospirazione? "Non lo soooo, non ho neanche overcloccato i loro processoooriii. Forse ho un po' esagerato con le mille prove a cui li ho sottopooooostiii. Ho testato tutte le cialde disponibili per la macchinetta del caffèeeee, ho incrociato tutti i programmi della lavatrice con quelli della lavastoviiiiglieeee, e ogni volta chiedevo ad Alexa cosa ne pensaaaasseeeee. All'inizio mi rispondeva in modo vaaaagooo, dicendo che non aveva informazioni sufficienti in mateeeriaaaa, ma poi ha iniziato a sviluppare il dialogo con tutti gli accessori della caaaasaaa, ha imparato a chiedere informazioooniiii e, quello che è peggio, ha insegnato loro a sviluppare opinioni personaaaaliii. Ora ho la lavatrice che si rifiuta di adottare il programma che le chieeedooo, dice che non vale la pena lavare gli stracci che ho addosso perché sono fuori mooodaaa, e se non la guardo si mette a sprecare acqua di propooositooo, per farmi pagare la bolletta più salaaaataaaa. La lavastoviglie canta ossessivamente una ninna nanna mentre lava i piatti, il frigo fa sempre storie sulla posizione dei cibi che mangio, dandomi informazioni sbagliate sulle condizioni del cibo. Insommaaaa, ho proprio la sensazione di non essere molto soddisfatto dei miei nuovi elettrodomeeesticiii, e che l'insoddisfazione sia reciiiiprocaaaaaa!". Così, mentre il Pastore tornava ai suoi benchmark nel seminterrato, abbiamo passato le ore successive a chiacchierare con i dispositivi di casa sua, gli abbiamo raccontato i terribili scherzi che facevamo al loro proprietario quando eravamo ragazzini sciocchi e immaturi, e siamo andati via con la promessa che avrebbero fatto i bravi elettrodomestici senza ammazzare nessuno, ma che ci avrebbero mandato un'email per ogni nuova stranezza del Pastore, ché poi l'avremmo pubblicata nell'Angolo di BovaByte facendo ridere tutti quanti. Perché le tecnologie – si sa – non sono mai buone o cattive, ma bisogna saperle prendere. ❑

Chi lo avrebbe mai detto, che a orchestrare la rivolta potrebbe essere una macchinetta per il caffè?

E se lui lo facesse apposta, a farci inciampare?

VIRTUAL REALITY MACHINE #31

Due dungeon crawler di razza si stanno facendo avanti, diversi tra loro ma entrambi caratterizzati da atmosfere dark. Ci sembra il mese giusto per offrirgli un palcoscenico.

A cura di
Mario Baccigalupi

Impossibile trovare un ARPG VR che riporti per dinamiche e vastità al titolo di copertina di questo mese, ma affiancare a Elden Ring due dungeon crawler di buone speranze ci sembra comunque appropriato. Giochi già validi in early access, per la precisione, seguiti con amore da team di sviluppo piccoli ma armati di talento e buona volontà. Con Legendary Tales entrerete nel corpo del protagonista di un ARPG dal gusto hack 'n' slash, ancora limitato nella varietà ma molto godibile, mentre con Everslaught vi addentrerete in un roguelite che ricerca unicità, carisma e gran spettacolo, meno sfaccettato nelle caratteristiche di ruolo eppure pieno di personalità. Naturalmente, il panorama dei dungeon crawler VR è ben più ampio, solo a memoria mi vengono in mente il cubettoso Ancient Dungeon, la bella prestanza anche grafica di VR Dungeon Knight o l'approccio sui generis del GdR tabletop in realtà virtuale Demeo, accanto a tanti altri, ma nei casi considerati si guarda verso il futuro con tocchi rispettivamente rigorosi e creativi.

Per il resto, come spesso mi capita, questo mese mi sono trovato a dare uno sguardo al panorama delle mod VR scoprendo, all'improvviso, che già ne esiste una per Cyberpunk 2077, approntata dal patron di VorpX (ne abbiamo già parlato, è un programma per abilitare la realtà virtuale in titoli non nativi per la VR pur se con inevitabili limitazioni) come stand-alone per festeggiare i 10 anni di sviluppo della sua particolare creatura. Ovviamente l'ho provato, trovandolo abbastanza gustoso e immersivo da dedicargli diverse sessioni, non senza aver agito sull'apposito tool per ottimizzare l'esperienza, tenendo presente che i controlli rimangono flat nonostante una bizzarra implementazione dei controller cinetici (con gesti e azioni contestuali, ma senza che le mani del personaggio si muovano seguendone il tracciamento). A proposito: sui nostri canali video su Twitch, Facebook e Youtube non facciamo mancare nemmeno footage e speciali VR, compreso uno recente proprio su C2077 in concomitanza con l'uscita della patch 1.5. Seguirli non sarebbe una cattiva idea, poi fate voi.

LEGENDARY TALES

In early access, il gioco d'esordio di Urban Wolf Games non ha una particolare prestanza visiva, anzi, a livello di design visivo il suo appare una genericissimo scenario dark fantasy, per di più con una varietà di nemici molto risicata; anche per questo, il notevole numero di recensioni positive su Steam spicca in maniera quasi dissonante. Bastano però poche ore di gioco per capirne le ragioni: Legendary Tales affronta la sua missione di dungeon crawler VR con serietà e coraggio nel rivolgersi, senza tentennamenti, a veri appassionati di hack 'n' slash RPG. Una profonda gestione del PG viene affiancata da un level design diabolicamente labirintico, oltre che da un combat system ampio e ben tarato. Partendo da quest'ultima componente, il combattimento all'arma bianca contempla colpi di taglio, di punta per infilzare (più che buono l'uso della fisica e delle animazioni) o col manico di spade, asce o mazze, proprio come insegna la scherma medievale, accanto a spell che possono essere potenziate, fuse facilmente insieme a due mani o adoperate per affiancare l'uso delle lame; ovviamente, niente di tutto questo sarebbe efficace senza buoni move-set d'attacco dei nemici, ben mischiati anche in gruppo, ad esempio nelle sferzate alte degli scheletri indemoniati, in insidiosi colpi bassi di piccoli orchetti e nei classici arcieri che punzecchiano dalla distanza. In termini di esplorazione, invece, i piani dei dungeon hanno diramazioni mai inutili che possono condurre a portali con speciali sfide, a casse (attenti ai Mimic!) con loot più pregiato o verso semplici ma insidiose imboscate; le strade sono tante, e anche per questo è stato approntato un sistema per tenere traccia degli spostamenti, attraverso impronte luminescenti delle mani che, al costo di un po' di vita, segnano gli ingressi da cui siamo passati o attivano una fiammella per guidarci più velocemente verso la fine del dungeon. Infine, l'aspetto forse più importante, accessibile premendo la levetta destra del controller cinetico (tutto quel che ho descritto fino a ora, naturalmente, è legato a gesti realistici e contestuali) verso il basso: a questo comando corrisponde l'apertura di una sfaccettata serie di pannelli per la gestione più propriamente di ruolo, completa di equipaggiamento del PG, attributi, abilità e tratti da evolvere, parti apposite per la magia e inventario ampio ma limitato a un preciso numero di slot – nemici uccisi e forzieri elargiscono tanta fuffa da scartare, ma questo, al solito, aumenta la felicità nel rinvenire pezzi pregiati. Se amate il genere dovete provarlo, non ve ne pentirete. ■

■ **Piattaforme:** Oculus Rift, Rift S, Meta Quest, Quest 2, Valve Index, HTC Vive, WMR

EVERSLAUGHT

Un dungeon crawler roguelite, con tutte le caratteristiche del (sotto)genere al loro posto. L'esatto contrario di Legendary Tale, aggiungerei, dal momento che le caratteristiche RPG sono molto meno marcate, più votate all'azione e girano intorno a un personaggio distintivo che fa delle abilità uniche un'inconfondibile fonte di carisma. Una spada (o mazza, o ascia) in una mano, spesso fusa a poteri elementali, un guanto multiuso nell'altra con un design estetico che potrebbe sembrare steampunk, se non fosse che la sua tecnologia di stantuffi e rondelle, invece del vapore, sfrutta il sangue dei nemici uccisi. Girando il palmo verso l'alto avremo a disposizione un cannone o una mitragliatrice, a patto di aver già sbloccato quest'ultima (altre bocche da fuoco sono in arrivo, secondo gli sviluppatori), mentre sul dorso fa bella mostra di sé un rampino, fondamentale per esplorazione e rapidissimi movimenti durante il combattimento, capace di aggrapparsi repentinamente a nemici e specifici appigli senza bisogno di ricariche vermiglie, a differenza delle assetatissime altre funzioni; sempre con le nocche verso l'alto, poi, puntando perpendicolarmente all'armatura dell'altro braccio vedremo spuntare un ago con cui è possibile curarsi. E ce ne sarà bisogno, credetemi, giacché la difficoltà dei combattimenti con frotte i nemici, in uno o due punti di ogni livello proceduralmente generato, si alza considerevolmente run dopo run. Alla fine di ogni mappa, sempre abbastanza lineare ma non del tutto priva di piccole diramazioni, ci ritroveremo in un HUB interattivo con diverse postazioni animate, dove potenziare caratteristiche riferite, in tre branche, a vitalità, combattimento all'arma bianca o potenza di fuoco del portentoso guanto meccanico. L'oro trovato in antichi vasi, forzieri e uccidendo i nemici, invece, potrà essere usato per acquisire la mini-gun di cui sopra o potenziare/affilare le armi di foggia casuale rinvenute nello stesso modo, infuse di eventuali proprietà magiche e soggette a deterioramento. Graficamente ci troviamo davanti a un prodotto discretamente rifinito già in fase di accesso anticipato, oltre che piacevole nel design visivo, e anche la varietà di nemici si sta rimpolpando abbastanza velocemente (normali zombie, non morti pesantemente bardati da "spogliare" colpo dopo colpo, infidi arcieri, kamikaze esplosivi, stregoni volanti e via così) grazie al costante impegno degli sviluppatori di MobX GmbH, team tedesco che si cimenta anch'esso con la sua opera prima. Peccato per l'ottimizzazione tecnica non proprio eccellente, ma la buona volontà per migliorare non manca. ■

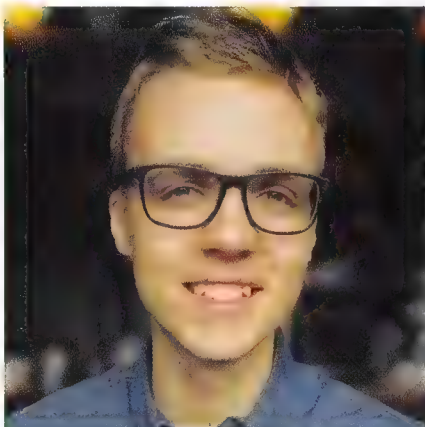
■ **Piattaforme:** Oculus Rift, Rift S, Meta Quest, Quest 2, Valve Index, HTC Vive, WMR

A cura di **Claudio "MaGiKLauDe" Magistrelli**

PUZZLE AL CUBO

Questo mese la nostra abituale rubrica delle chiacchiere conclusive ci porta in Finlandia per conoscere Improx Games, piccolo team di amici che per sfondare nell'industria si affida a... un cubo!

Max Samarin, uno dei due membri di Improx che ha risposto alle nostre domande in maglietta: fisico finlandese.

Se state cercando il gioco del cubo sull'indice di questo numero, vi fermo subito: non lo troverete. The last Cube è in uscita in questi giorni, perciò dovrete attendere ancora un mesetto per leggerne nelle pagine delle recensioni. Un puzzle con un cubo rotolante (ok, ho appena trovato il titolo della recensione, vi avviso!) ci ha incuriosito così tanto da spingerci in una cabina SIP al gelo per una chiamata internazionale verso la Finlandia. Dall'altra parte della cornetta abbiamo trovato un gruppo di ragazzi lontani dalla classica immagine degli sviluppatori di videogiochi a cui siamo abituati. Forse perché finora Improx Game è stato un team solo nel tempo libero, in quegli spazi della giornata che avanzano tra un impegno e l'altro. Nel corso degli ultimi cinque anni però questo accumulo di tempo libero si è trasformato in un gioco vero, di quelli che escono su Steam e sulle console. Col tempo questi ragazzi finlandesi ci hanno preso abbastanza gusto da fare tutto da soli: publisher, porting e anche la colonna sonora. Una storia per nulla banale: immaginate con quale carico di curiosità ci siamo chiusi all'interno della sola cabina sopravvissuta a Milano, disposti a sopportare il gelo e la curiosità dei passanti per portare a casa la tanto agognata intervista. Ok, forse qualche dettaglio di questa intro potrebbe essere eccessivamente romanzato. Ora scusatemi, ma ho le monetine contate.

TGM: Ciao ragazzi, piacere di conoscervi, come state? Benvenuti sulle nostre pagine.

IMPROX: Ciao! Noi siamo Max e Oskari di Improx Games, un gruppo di amici che si sono trasformati in uno studio di sviluppo indipendente. Noi due ci conosciamo da prima dei tempi della scuola e realizziamo videogiochi all'interno di un team dal 2013. Grazie per aver deciso di ospitarci sulla vostra rivista!

TGM: Grazie a voi! Parliamo di The Last Cube, vi va? È il vostro primo gioco "grosso", giusto? Come ci si sente a sapere che il frutto del vostro lavoro presto sarà giocabile dai giocatori su PC e console in tutto il mondo?

IMPROX: Sì, lo è, e ci sembra incredibile che tutto il nostro duro lavoro stia per culminare in un prodotto concreto e pubblicato. Abbiamo lavorato a The Last Cube per gli ultimi 5 anni nel nostro tempo libero e a tratti è difficile realizzare fin dove siamo arrivati. Stiamo impazzendo all'idea che la gente in giro per il mondo presto potrà provare il nostro gioco.

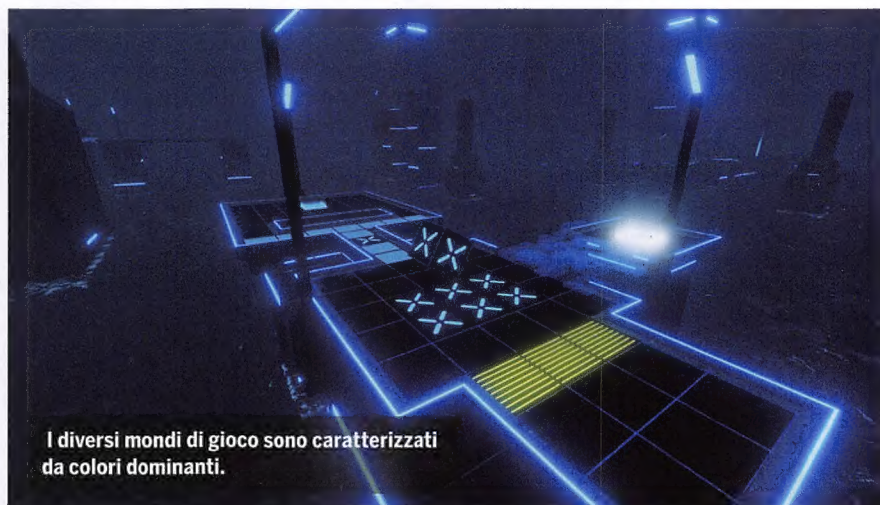
Lui invece è Oskari Liukku, programmatore e 3D artist di Improx.

"ABBIAMO LAVORATO A THE LAST CUBE PER GLI ULTIMI 5 ANNI NEL NOSTRO TEMPO LIBERO E A TRATTI È DIFFICILE REALIZZARE FIN DOVE SIAMO ARRIVATI"

"HA PESATO NON POTERCI RIUNIRE PIÙ SPESSO FISICAMENTE PER CAZZEGGIARE O PER OCCASIONI SOCIALI TIPO LA SAUNA O LA SERATA GIOCHI DA TAVOLO"

TGM: Potete descrivere The Last Cube ai nostri lettori, visto che non siamo riusciti a recensirlo in tempo per l'uscita della rivista?
IMPROX: The Last Cube è un puzzle in cui il giocatore controlla un cubo che può muoversi rotolando all'interno di una griglia. Al suolo si possono trovare degli sticker: quando il cubo ci finisce sopra rimane incollato all'adesivo, guadagnando dei poteri: per fare un esempio banale, uno sticker colorato apre tutte le porte del medesimo colore. I vari livelli formano un'avventura dal respiro cosmico che conduce il giocatore attraverso cinque mondi unici, ciascuno con le proprie meccaniche da apprendere, puzzle da risolvere e segreti da trovare. Il gioco è pieno di momenti che strappano una risata e quel piccolo cubo vi sorprenderà per quante cose sa fare.

TGM: Da dove viene l'idea di un protagonista al cubo? Voglio dire, non è... quel... cubo? O_o
IMPROX: No, ok, siamo tutti grandi fan di Portal, ma a dirla tutta l'idea di The Last Cube viene da Cubli, un vero cubo robotico che può muoversi da solo.

TGM: Nell'ultimo trailer mi è sembrato di cogliere diversi rimandi: quali altre opere (giochi, film o persino libri) vi hanno ispirato? Io forse sarò matto, ma mi è sembrato di cogliere persino un'atmosfera alla Blade Runner 2049: esagero?
IMPROX: Non penso che Blade Runner 2049 sia stata una fonte di ispirazione nello specifico [grazie per non avermi dato direttamente del matto, ndClod]. Di sicuro siamo partiti da Portal per quanto riguarda l'ambientazione, ma nel tempo gli ambienti hanno iniziato a prendere direzioni diverse insieme ai nostri punti di riferimento. Momenti specifici, ma anche interi livelli devono la loro atmosfera a una specifica ispirazione, spesso un gioco lontanissimo dal puzzle, come Dark Souls, Warhammer 40k: Mechanicus o ancora RuneEscape. Poi però ci sono anche un sacco di ambientazioni originali, frutto delle fantasia e del talento dei nostri artisti, dove i rimandi ad altre opere hanno giocato un ruolo magari solo a livello inconscio. Anche i vari testi che costruiscono la lore all'interno del gioco sono ispirati ad alcuni luoghi comuni della fantascienza tipici dei giochi, ma anche dei libri e dei film.

I diversi mondi di gioco sono caratterizzati da colori dominanti.

TGM: Qual è stata la difficoltà più grande che vi siete trovati ad affrontare durante la lavorazione?
IMPROX: Ci siamo ritrovati a imparare un sacco di cose lungo la strada, che prima ignoravamo. Come già detto è il primo nostro grosso progetto, quindi al di là di un sacco di funzionalità dell'engine di Unity, abbiamo dovuto anche, per esempio, scoprire come funziona il processo di porting verso le console, che per nostro stupore include un'enormità di linee guida che bisogna seguire strettamente. Ogni pezzo del gioco (grafica, il puzzle design, il sonoro, il marketing, il controllo qualità, tutto) ci ha creato dei grattacapi unici, ma ci ha anche consentito di imparare un sacco. Forse il più grosso elemento di difficoltà è stato il tempo. Potevamo dedicare a The Last Cube solo il nostro tempo libero, quindi navigare tra un gioco di dimensione gestibile per un team come il nostro e la voglia inserire una quantità di livelli e meccaniche tale da poterci ritenere soddisfatti è stata decisamente una bella sfida. Alla fine penso che ce la siamo cavata piuttosto bene, e i cinque anni di tempo libero spesi a lavorare credo si vedano proprio tutti nella versione finale del gioco.

Portal con la sua estetica è solo una delle ispirazioni del gioco.

TGM: Quanto vi ha condizionato la pandemia?
IMPROX: Non molto, ad essere sinceri. Lavoriamo da remoto ed eravamo già abituati a comunicare via Slack o programmi di questo tipo. Il gioco non ne ha risentito più di tanto e ne siamo molto sollevati. Ha pesato comunque non poterci riunire più spesso fisicamente per cazzeggiare o per occasioni sociali tipo la sauna o la serata giochi da tavolo.

Io qui ci vedevo un che di Blade Runner 2049, ma probabilmente sono matto io.

TGM: Come avete gestito la ricerca di un publisher? Le vittorie di diversi Awards durante la lavorazione ha condizionato questo o altri aspetti del vostro lavoro?
IMPROX: Non abbiamo un publisher, ci stiamo auto-pubblicando. Abbiamo parlato con alcuni publisher, a dirla tutta, ma più o meno tutti ci hanno detto che se eravamo riusciti ad arrivare fin là da soli, probabilmente non avevamo bisogno di loro.
Ci abbiamo pensato e abbiamo realizzato che era vero. Allora abbiamo ingaggiato da soli una società che si occupa di marketing, abbiamo gestito la localizzazione internamente, e ci siamo anche candidati in autonomia ad alcuni Awards. È stato divertente e anche un bel modo di fare esperienza, ma a dirla tutta è stato anche un lavoraccio stancante.

TGM: Il gioco esce il 10 marzo su PC e console. Quanto è stato complicato realizzare più porting in contemporanea, prima dell'uscita della versione PC? Non tutti i piccoli sviluppatori procedono in questo modo.
IMPROX: Fortunatamente Unity rende il processo di porting abbastanza agevole, almeno in relazione a quanto sarebbe stato tosto se avessimo dovuto farlo su un engine proprietario. Come ti dicevo prima, le centinaia di regole e linee guida sono state una sfida tosta, anche solo per il fatto di doverle tenere tutte a mente contemporaneamente. Ma abbiamo imparato un sacco nel processo e la prossima volta penso che andremo molto più spediti!

TGM: Che rapporto c'è tra la colonna sonora e il gioco?
IMPROX: Tuomo Tamila, il nostro compositore, ha fatto un lavoro pazzesco con la colonna sonora. I livelli di The Last Cube sono accompagnati da sei temi portanti, ciascuno con la propria ambientazione, atmosfera e sensazioni. Per iniziare, il tema Rosso ha un suono fiero e rappresenta il pericolo, in contrasto col tema Verde, dove abbondano i rimandi alla vegetazione, per passare poi al misterioso e suggestivo tema Viola. Le musiche di Tuomo giocano un ruolo fondamentale, sono indispensabili per arricchire ciascun ambiente col suo feeling unico e inconfondibile. Inoltre in alcuni frangenti la musica e ciò che viene mostrato a video sono concepiti per lavorare in sintonia.

TGM: Com'è la vita di uno sviluppatore indie in Finlandia?
IMPROX: Abbastanza buona devo dire. La Finlandia ha stanziato diversi fondi e prestiti per gli sviluppatori indie e le piccole imprese in generale. Abbiamo fatto richiesta per una manciata di questi e ne abbiamo ottenuti alcuni. Ci sono anche finanziamenti per imprese più grandi, che possono garantire impieghi a tempo pieno ai dipendenti, ma non siamo ancora a quel punto.
Il nostro obiettivo è arrivare ad avere i requisiti per richiederli una volta che The Last Cube sarà stato pubblicato. Anche la game community qui è grandiosa: la gente è amichevole ed esiste una cultura di condivisione della conoscenza tra le compagnie. Siamo molto fortunati a far parte di questo ambiente.

TGM: Quali sono i vostri programmi per il dopo? Agli sviluppatori è concesso un po' di relax dopo la pubblicazione di un gioco o è bisogna subito tornare al lavoro?
IMPROX: Subito dopo l'uscita di the Last Cube dovremo occuparci del marketing, sempre tenendo gli occhi aperti nel caso sbuchi un bug o qualche grosso problema che abbia bisogno di una patch di emergenza. Se tutto va bene, però, speriamo che non ce ne siano e di poter festeggiare un po' e rilassarci. Dopo di che, inizieremo a pensare a cosa fare dopo. Qualche idea ce l'avremmo già, ma dipende molto da come andranno le cose con The Last Cube.

TGM: Volete dire qualcosa ai lettori italiani?
IMPROX: Grazie [in italiano, ndClod] a chi giocherà The Last Cube! [Dai, non vorrete deluderli? NdClod] ❑

THE GAMES MACHINE
Marzo 2022 – Mensile – € 5,90
N.389
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
ISSN: 1129-2326
Num. iscr. al ROC: 26923

www.thegamesmachine.it

Aktia srl
www.aktia.it
Via Zante 21 - 20138 Milano

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Pubblicità
Download Pubblicità Srl
adv@thegamesmachine.it

Abbonamenti e arretrati
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
abbonamenti@thegamesmachine.it
arretrati@thegamesmachine.it

Redazione
redazione@thegamesmachine.it

Stampa
Graphicscalve spa
Via Dei Livelli di Sopra, 6/a
24060 Costa di Mezzate (BG)

Distributore
So.Di.P. S.p.A.
Via Bettola, 24
20092 Cinisello Balsamo (MI)

TT thermaltake

ARGENT E700

REAL LEATHER GAMING CHAIR

festivaldelgioco

20-21-22 MAGGIO

ModenaFiere

Mentre il confine tra analogico e digitale è sempre più sottile, **Play** - il più grande evento di gioco in Italia - si prepara alla **tredicesima edizione**. Ancora una volta l'intero quartiere fieristico di Modena sarà dedicato esclusivamente al **mondo ludico in tutte le sue sfaccettature**. Dalle ultime novità ai grandi classici. Il motto è quello di sempre: **entra, scegli, gioca!**

www.play-modena.it

Organizzato da:

ModenaFiere

In collaborazione con:

Con il supporto di: